数字乌托邦

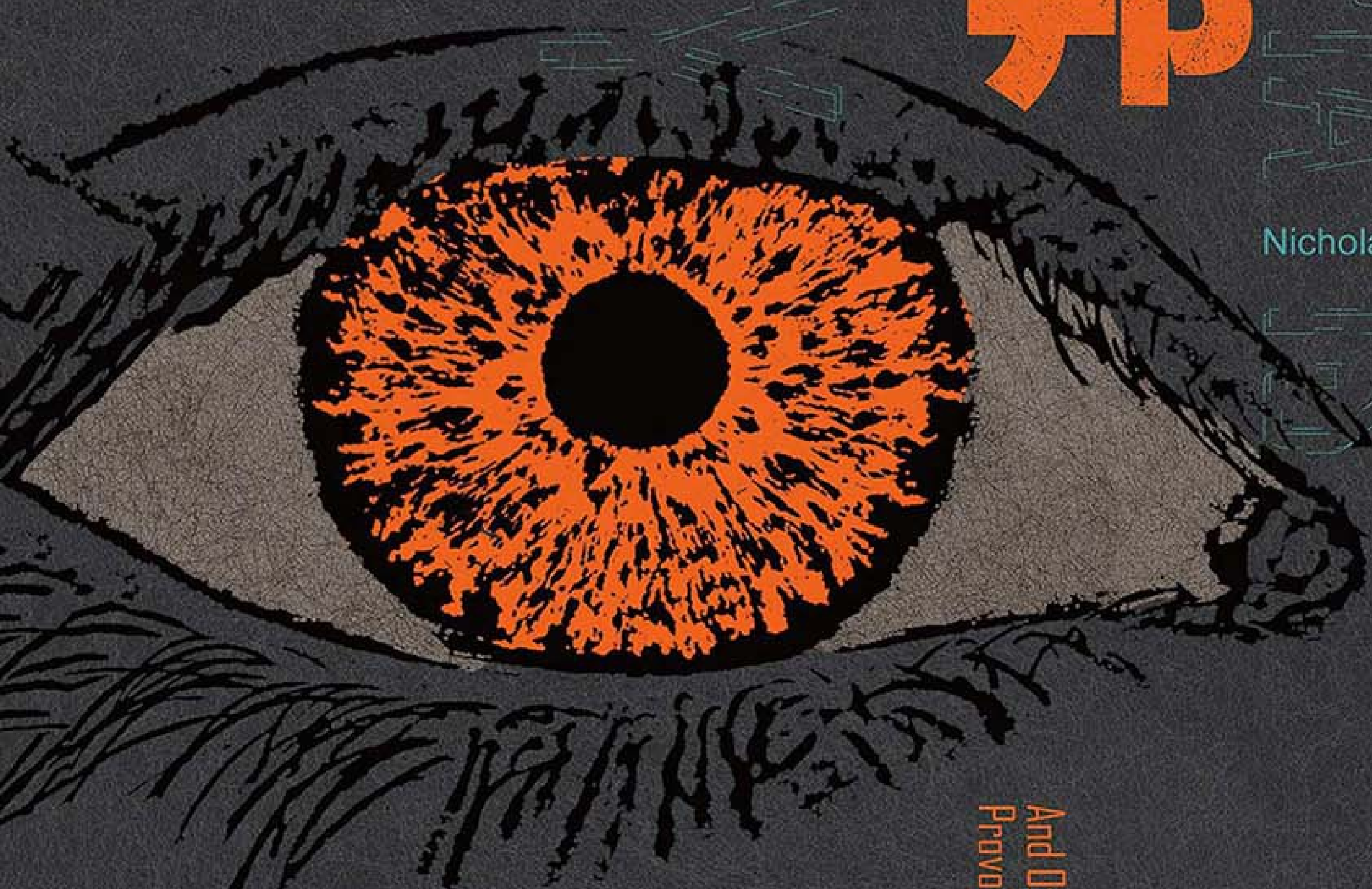
一部数字时代的尖锐反思史

Nicholas Carr

And Other Provocations

[美] 尼古拉斯·卡尔◎著
姜忠伟◎译

互联网、新科技时代的思想领袖
尼古拉斯·卡尔的又一力作



中信出版集团

版权信息

书名:数字乌托邦

作者:[美]尼古拉斯·卡尔

译者:姜忠伟

ISBN:9787508678658

中信出版集团制作发行

题记

这个世界上从来都不存在完美；

认识到这一点是人类的成功，

渴望拥有它是人类最愚蠢、最危险的行为。

——阿尔弗雷德·德·缪塞

《一个世纪儿的忏悔》

那些最不自由的人奔向西部去呼唤自由了。

——戴维·赫伯特·劳伦斯

《美国经典文学研究》

前言　硅谷时代

某天，我脑海中浮现出一幕可怕的场景，就像服用安眠药后似睡似醒间出现的幻觉一样：一只拥有扎克伯格面庞的豺狗站在一只刚死去不久的斑马跟前，撕扯着它的内脏。这并不是我睡着后梦中出现的场景，这一幕是那天中午当我看到Facebook（脸谱网）的创始人说的一段话后脑中浮现的，扎克伯格说自从2011年春天开始，他吃的肉都是自己亲手宰杀的。扎克伯格正在开始新的个人挑战之旅，他告诉《财富》（*Fortune*）杂志的记者，他曾直接活煮了一只龙虾，还杀过一只鸡。顺着食物链一路往上，他还曾亲手杀死过猪，割开过一只羊的喉咙。在一次探险打猎时，他还打死过一头北美野牛。“通过这些活动我学到了很多东西，包括如何实现绿色生活。”他说。

我好不容易才逼迫自己把那幅豺身人脸的画面给忘掉，但脑海中仍萦绕着挥之不去的思绪，在这位年轻企业家勇敢探索新生活的背后隐藏着一种暗示，这种暗示蕴含着丰富的内涵等待我去解读。如果我能成功将这些碎片拼接起来并解读出其背后蕴含的东西，就能找到自己一直以来所寻找的东西：对我们生活的这个熟悉而又陌生的时代有更深刻的认识和理解。“食肉动物”扎克伯格代表什么呢？被活煮的龙虾的鲜红的前螯有什么内涵呢？还有那只被射杀的、最具象征意味的北美野牛又能给我们带来些什么启示呢？我对此深深着迷。哪怕写不出什么大作来，我想我至少还能够用这个故事写出一篇不错的博文。

我一直没有将这些想法付诸笔下，但许多人已经这么做了。我是在2005年左右开始玩博客的，那时候几乎每个人都在谈论博客圈。在查看了一下域名公司提供的域名后，我发现roughtype.com这个域名没有被注册，所以我就给自己的博客注册了这个域名，博客的名字也叫Rough

Type。这个名字听起来十分符合那时候互联网粗制滥造出来的东西的特点。从那以后，博客就被分类到“新闻”这一标签下，也因此失去了其应有的个性，但在那时候它仍然是个新事物，处于文学创作的最前沿。那时人们在谈论博客时张口闭口都是“对话媒体”和“蜂群思维”等哗众取宠的标签，但他们都没有抓住重点。博客是由无数个体创作出来并写在互联网上的日记和评论，比如，博主可能当时正好在读什么书，或看到了什么有感而发就会随手写进博客。正如博客界先驱安德鲁·沙利文所说：“你只要把你想说的写下来就够了。”这种风格跟互联网一致。博客具有批判性的印象派或者说是印象派的批评主义的特点，能够即时传递信息。只要点下“发送”键，你写在博客上的东西就会立马被上传到互联网上供所有人阅读。

你也可以选择忽略这些信息。Rough Type早期的读者非常少，但现在回想起来这也未尝不是一件好事。我刚开始写博客的时候根本不知道自己想写些什么，我就像一个在嘈杂的博客集市里絮叨的怪人一样。2005年夏天，网络2.0降临。商业互联网自从经历了2000年互联网泡沫破灭后一直没有恢复过来，直到现在它才开始恢复元气并蓬勃发展。MySpace（聚友网）、Flickr（雅虎网络相册）、LinkedIn（领英）以及2012年上市的Facebook等科技企业重新将人们的视线和资本拉回硅谷，极客们又一次暴富。有人觉得刚兴盛起来的社交网络、快速膨胀的博客圈以及无时无刻不在的维基百科代表了又一次淘金热，但我觉得其中有更深的内涵。宣传中说这代表了民主革命在媒体和通信方面的新动向，这次变革将彻底改变整个社会形态。新的时代正在降临，黎明之光就像哈德孙河画派的画风一样阳光明媚。

粗糙风格自有其主题

在美国本土成长起来的最伟大的宗教，既不是摩门大教堂，也不是山达基教会，而是科技，很多人将科技视为一种宗教信仰。匹兹堡人约翰·阿道弗斯·艾茨勒在1833年出版的《触手可及的天堂》（*The Paradise*

within the Reach of All Men）这本书中吹响了这一号角。他提出，只要推动一些机械装置运行，美利坚就会变成人间新伊甸园。他还写道："在那里，将有数不尽的物质财富，每天都有各种盛宴、聚会、快乐以及富有教益的培训。除此之外，还有各种数不尽的水果蔬菜。"类似的预言和幻想充斥在19世纪、20世纪幻想家的脑海中，评论家、历史学家佩里·米勒曾评论：在这些人关于科技帝国的愿景中，我们能够发现真正的美国式崇高。我们可以像杰斐逊一样拥抱大地，也可以像梭罗一样回归自然，但是最终我们选择相信爱迪生、福特、盖茨和扎克伯格，是这些技术专家在引领我们前进。

网络空间由虚无缥缈的符号构成，似乎从一开始就戴着神秘的面纱，也只有这样一个无边无际的巨大空间才能承载美国人对于精神探索的渴望。加州州立大学的哲学家迈克尔·海姆在1991年写道："除了用信息创造一个真实的虚拟世界外，还有其他什么更好的办法来模仿超越上帝的知识吗？"1999年谷歌从狭小的车库搬进了帕洛阿尔托明亮的办公室，耶鲁大学的计算机科学家戴维·盖勒特写了一篇文章以宣告新时代的到来："在这个计算机创造的宇宙里充满了各种薄纱般的人物形象，还有各种知识飘浮着，就像一个完美的大花园一样。"《连线》（*Wired*）杂志在2005年8月刊的封面故事中这样写道，在千禧年信徒的言语中充满了对网络2.0的渴望，"看，我们正在进入一个新时代，这个时代不是由上帝的慈悲照亮的，而是由电力和网络驱动照亮的，"这将是我们人类自己创造的极乐天堂，"由用户自己组装"，历史的数据库将被清除，人类将重新开始，"你和我都非常幸运，恰逢其时"。

这种心灵启示录至今经久不衰，科技天堂一直在遥远的地平线上若隐若现。甚至连投资者也对这充满了乐观氛围的未来主义兴趣浓厚，2014年天使投资人马克·安德森在Twitter（推特）上发了一连串狂热的推文，宣称电脑和机器人将会把我们从体力劳动中解放出来。与约翰·阿道弗斯·艾茨勒遥相呼应，他宣布："这是'历史上首次'人类将有能力完全表达自己的真实本性，我们将成为我们想成为的任何人，以后人类

从事的领域将会是文化、艺术、科学、创新、哲学、探索以及冒险。”可是他遗漏了一样东西，那就是蔬菜。

这种预言只不过是沉溺其中的富豪的臆想罢了，但它确实塑造了公众的想法。通过传播科技乌托邦的观点，将科技定义为进步，事实上他们在鼓励人们放弃批判思维的能力，将重塑文化的权力拱手让给硅谷的企业家和投资人，这种重塑的文化一定是符合他们的商业利益的。毕竟技术专家们正在创造一个物质极其丰富的社会，在这个新社会中，不工作物质也不会短缺，这些企业家的利益目标跟社会的利益目标是相同的。阻拦他们或者质疑他们的动力和策略终将是徒劳无效的，只会拖延人间天堂的降临。

硅谷的科技圈子现在已经获得了大学精英以及智库理论家的认同，知识分子超越政治立场的局限，不管是兰德“右派”还是马克思“左派”都将计算机网络视为科技解脱的途径。他们声称，虚拟世界向人们提供了一个机会，使人们从现实社会中的公司以及政府的束缚下挣脱出来；它能够让人们无拘无束地发挥自己的自由意志力以及创造力，帮助企业家在市场中寻求财富，帮助志愿者在市场外参与“社会生产”。法学教授尤查·本科勒在2006年出版的《网络财富》（*The Wealth of Networks*）中写道：“这种新自由有许多实践优点，可以让个人更好地实践自由意志，提供更好参与的民主平台，培育更具批判性和反思的文化，以及在更加依赖信息的全球经济中，成为一种促进人类发展的机制。”因此尤查认为将其称为一种革命是完全恰当的。

本科勒及其支持者的意图是好的，但他们的设想非常糟糕。他们过度沉迷于互联网早期发展的情景，以为这就是互联网以后的样子，但此时互联网商业以及网络的社会结构都只是处于萌芽状态而已，这时的使用者也只占人口的一小部分，不具有代表性。他们没有意识到网络可能会监控人们的一举一动，并且这些信息最终汇集到一小部分商业公司及其拥有者手中。网络确实会催生许多财富，但这种财富最终将汇集到小

部分人手中，而不会惠及大众。充斥于互联网上的文化，以及那些深入我们生活和内心的主要是狂热的宣传消费，智能手机让我们所有人都深陷其中，在这个过程中几乎没有所谓的解脱，更不用谈反思了。互联网文化容易让人分心并且上瘾，当然这不是否认互联网的优势，它能快速有效地接入信息网络，能够极大地便利我们的生活，我真正否认的是笼罩在互联网之上的网络神话，是人们对网络的过度期待和盲目乐观。更有一种论调声称互联网为了给我们制造好处而不得不采用现在的形式呈现在我们眼前，这也是错误的。

经济学家约翰·加尔布雷斯在晚年发明了一个新词——“无罪欺骗”，意为有些谎言或者半真半假的假话由于符合当权者的利益或观点而被当作事实。在经过无数人口口相传之后，原来的假话变成了众所周知的真理。“这种行为是无辜的，因为大部分传递这些话的人都不是有意的，”加尔布雷斯写道，“同时它的本质还是谎言，因为这是在为特权利益服务。”将计算机网络比作自由引擎就是一种无罪欺骗。

我喜欢新奇的东西，在我十几岁第一次坐到电脑跟前的时候，我就被深深震撼了。那时候的电脑不像今天这样轻便，而是一个臃肿的单色终端连接在一台超过两吨重的庞大主机上。随着科技的进步，电脑制造成本逐渐下降，大多数人都能够买得起电脑，我将自己全部的精力都投入其中，购买各种软盘还有其他外围设备。你花越多的时间去研究其原理，学习计算机语言和逻辑，探索它的界限，你就会发现越多有待解决的问题。它是人类有史以来发明的最棒的工具，能激发你的好奇心并给予回报。研究计算机是一件十分有趣的事情，虽然有时它出现的各种故障和错误也会让你抓狂。

在20世纪90年代，随着第一款浏览器的发布，网络的大门轰然打开，面对这片无边无际、没有任何束缚的新大陆，我感到十分震撼。但不久之后机会主义者就随之而来，这片新大陆被细分成一个个小商场，这些数据汇集起来被认为拥有很大的商业价值。我的兴奋之情仍没有完

全消退，只是被这些东西弄得有些扫兴。我感觉外国特工正在通过网络窥探我的电脑，以前电脑是由我一个人控制的，但现在好像同时被其他人控制着。电脑屏幕正在变成一种环境、一种暴露，甚至是一个笼子。很显然，如果有人能够控制无处不在的屏幕，那么他就能够控制文化。

“计算机已经不再是计算的工具那么简单了。”麻省理工学院教授尼古拉斯·尼葛洛庞帝在其1995年的畅销书《数字化生存》（*Being Digital*）中写道。在世纪之交，硅谷不仅是在出售各种有趣的小玩意儿以及软件，更是在出售一种意识形态，这种意识形态基于美国传统的科技乌托邦精神，却以一种数字化的形式存在。硅谷人都是冷酷的唯物主义者，那些不能够被准确衡量价值的东西对于他们而言都是没有意义的，可他们却憎恨物质。在他们眼中，现实世界中的问题，包括效率低下、不平等、发病率及死亡率等都源于这个世界的物质性，都是由各种迟钝的、不灵活的东西造成的。所以，虚拟世界就是解决这一切的灵丹妙药——用电脑代码重新编程并救赎整个社会。这个新的伊甸园不再是由原子构成，而是由比特构成。所有东西都将融入这个新的网络，对于它的存在我们应该心存感激。当然，大部分人也确实对此十分感激。

我们渴望通过虚拟世界实现重生，用苏姗·桑塔格在《论摄影》（*On Photography*）里的话来说是因为“美国人对现实越来越不耐烦”。我们无法忍受世界不在我们的掌控之中。我们使用技术并不是为了操控自然，而是为了拥有自然，只要轻轻按一下照明开关，踩一下油门或摁一下相机快门我们就能使用这些东西。我们渴望对所有存在的物品重新编码，而计算机就是最好的工具。我们倾向于把这种行为和想法当作是史诗性的，是对权力独裁的挑战，但事实并非如此。这个行动是焦虑的产物，其背后是深深的恐惧，害怕混乱不堪的原子世界会背弃我们。硅谷卖给我们的这些东西不是超越而是后退，屏幕提供了一个避难所，在这个世界里，所有事物都能够被预料，且更加温驯，比现实世界更加安全。我们之所以蜂拥挤向网络，只是为了逃避现实罢了。

“你和我就活在这一刻。”《连线》杂志的封面故事《我们是网络》（*We Are the Web*）中如是说。这股对互联网重生的喜悦之情兴起于2005年的秋天，这篇文章对我影响很大，给了我不少启发。在那年10月的第一个星期日，我坐在苹果电脑前写下了自己的感想。星期一的早晨我把文章发在自己的博客上，标题是“不道德的网络2.0”（*The Amorality of Web 2.0*）。让我没想到的是这篇文章立马火了，人们纷纷进我的博客阅读并留言，一天的点击量高达数千。

这就是我开始写博客的缘由，至于博文的主题，该如何形容呢？人们对此已经有许多称呼：数字时代、信息时代、互联网时代、计算机时代、连接时代、谷歌时代、表情时代、云时代、智能手机时代、数据时代、Facebook时代、机器人时代、新人类时代。我们给它起的名字越多，这看起来就越像一场空想。我觉得与以上那些名字相比，不如称之为“品牌经理的时代”。通过不断思考和探索，我最终领悟到，自己想从科技中获得的不是一个新世界，而是将科技作为人类探索并享受这个世界的有力工具。

我查了一下，发现自己总共已经写了1608篇博文，我从中精选了79篇文章作为本书的主体内容，在这79篇文章中，最早的是写于2005年的《不道德的网络2.0》，最晚的则是写于2015年的《在无聊王国中，独臂的土匪是国王》（*In the Kingdom of the Bored,the OneArmed Bandit Is King*）。除此之外，我还收录了17篇自己写的散文和评论，还有一些格言警句以及小思绪。虽然这些文章都是单独成篇的，但将它们放在一起构成了我过去10年中关于科技的整个思考过程。我们如今都生活在硅谷的影响之下，但我们仍然可以让自己摆脱硅谷的影响。就像谢默斯·希尼在《曝光》（*Exposure*）这首诗中写的，“让自己成为一个内部的放逐者”。

被射杀的北美野牛，手拿猎枪的亿万富豪，我觉得从一开始这其中的象征意味就已经十分明显了。

第一章　互联网的道德边界

不道德的网络2.0

在万维网诞生之初，人们就对其怀有一种近似宗教崇拜的情怀。在那些渴望超脱现实的人眼中，网络是梦寐以求的乐土，是上帝许诺的福地。在互联网上，所有人都摆脱了血肉之躯的桎梏，人们用符号对话，而对话的主体也是由无数符号组成的。与新时代运动有千丝万缕联系的思想家曾写过许多关于互联网早期发展的文章，新时代运动是20世纪60年代兴起于加利福尼亚的一股思想运动，在这些思想家笔下，互联网将会帮助人类实现灵魂解脱。他们将通向网络世界的道路视为个人和公众的解脱之路，认为人们能够借此挣脱枷锁，将所有思想、团体、身份的桎梏摧枯拉朽般摧毁，并超越外在形体的束缚。在这个充满智慧而纯洁的独立王国里，每个人都将是自由的网络公民。

但事与愿违，随着互联网在20世纪90年代末日益成熟，网络公民关于数字觉醒的美梦开始悄然破碎。互联网逐渐变得商业而喧嚣，看起来像一个百货商场，但是这种现象既与意识觉醒无关也与社区无关。21世纪以来，互联网不仅没有实现其许诺过的开创一个新时代，反而演变成了一个翻滚着世俗欲望泡沫的名利场。不知从什么时候开始，互联网已经成为资本家竞逐的玩物。互联网确实改变了许多事物的形态，却没有改变人类。

新时代

人们对高层意识的渴望自始至终都没有因为互联网泡沫的破灭而消失。网络1.0没有兑现其成为人类精神乐土的诺言，而现在我们又有了

火热炒作的升级版——网络2.0。在科技图书出版商蒂姆·奥莱利的最新人物简介中，《连线》杂志作家史蒂芬·列维特写道：“集体意识开始在互联网中逐渐显现其威力。”他引用奥莱利的话：“今天的互联网实现了我们20世纪70年代所幻想的所有东西，只是当时我们不知道是科技将这一切变成了现实。”列维特紧接着反问道：“互联网，或者是奥莱利所说的网络2.0真的能够成为人类潜能运动的继承者吗？”

列维特这篇文章是在凯文·凯利之后发表的，凯文·凯利于同年8月在《连线》杂志上发表了《我们是网络》这篇文章。在与人合伙创立《连线》杂志之前，凯文是《全球概览》（*A Whole Earth Catalog*）杂志的编辑，他本人是连接嬉皮士[注]和黑客的纽带，就像光缆一样照亮着北加利福尼亚的乌托邦世界，一代又一代，经久不息。他的新文章是那一期的封面故事，在文章里他梳理了自网景通信公司上市以来近些年互联网的发展历程，并总结指出网络是一个神奇的魔法窗口，能够向人类提供全能视角。“我觉得天使也不能看得更清楚。”

而且这只是开始。凯利认为不久之后，网络不仅会提供给我们上帝的视角，还会赋予我们上帝的力量。“占据整个互联网的大型计算机的操作系统，将所有服务、外围芯片、从扫描仪到卫星等附属设备，以及数十亿人连接到一起。这个庞然大物才刚问世不久，在今后的10年里它将会进化得越来越完美，不仅能涵盖我们的感觉和躯体，还能连接我们的思想。”这种感觉就像重生一般，或者说是回炉重造。“在任何一个星球上，人们都只有一次这样宝贵的机会见证奇迹的诞生，见证所有的物体都连接到一起成为一个庞然大物。以后这个庞然大物会运转得越来越快，再也没有机会能够见证其诞生的光荣时刻，而你和我目前就幸运地处在这一刻。”

语言的阐释在此刻显得苍白无力，这只是一种纯粹的喜悦。

业余狂热

我完全赞同人们寻求自我超越的行为，不管是去参加主日弥撒，坐在精神导师面前聆听训诫，还是聚精会神地盯着液晶屏幕，一个人只要能找到自己的精神寄托就好。如果这个世界上确实有高层意识的存在，那我们一定会找到它。但问题是：当我们带着宗教情怀看待网络，将个人对超越的渴望倾注其中时，我们就无法再以客观的心态去认识它，在我们眼中，它将成为一种道德力量，而非一堆拼凑在一起的冰冷的硬件和软件。没有一个正直的人会崇拜不道德的科技产物。

在支持者心目中，网络2.0所代表的所有东西，包括参与、集体主义、虚拟还有业余主义等都是好的，这些东西正处在成长期之中，是走向启蒙的进步象征。但事实真是如此吗？没有任何质疑的声音吗？网络2.0对社会和文化的影响有没有可能是坏的而不是好的呢？将网络2.0看成一种道德力量会蒙蔽我们的双眼和对此类问题的思考。

言归正传，如果你在阅读关于网络2.0的任何材料，肯定会发现其中有对于维基百科的溢美之词，将其比喻成参与时代建设的光荣榜样。维基百科是一个开源百科，每个网民都可以参与词条编写或修改现有词条。蒂姆·奥莱利认为维基百科标志着内容创作领域的巨大变革，是对网络1.0时代《不列颠百科全书》（*Encyclopedia Britannica*）在线版的彻底变革。对凯文·凯利来说，维基百科展现了网络是如何将众人的智慧汇聚到一起的，这就是关于即将产生的庞然大物的先兆。

从理论上看，维基百科是很不错的，如果网络真的在将我们引向高层意识的话，那么它一定是非常出色的。然而现实中的维基百科却没有想象中那么好。它确实很有用，面对不懂的东西我通常都会查一下维基百科以获得大致了解。但维基百科上的东西可信度很低，写得也非常乱。比如下文是从维基百科搜索到的关于比尔·盖茨的词条中的原文摘录：

盖茨于1994年1月1日迎娶梅琳达·法兰奇。他们共同育有三个孩子，分别是出生于1996年4月26日的珍妮弗·凯瑟琳·盖茨，出生于1999年5月23日的罗里·约翰·盖茨和出生于2002年9月14日的菲比·阿黛尔·盖茨。

1994年盖茨获得了莱斯特手稿，这是达·芬奇的亲笔作品，这一作品曾于2003年在西雅图艺术馆展出。

1997年曾发生过一起针对盖茨的敲诈案，主谋是芝加哥人亚当·奎恩·普莱彻。盖茨曾于随后的审判中出庭做证，普莱彻承认有罪并于1998年7月被判入狱6年。1998年2月诺埃尔·戈丁曾用一个奶油馅饼袭击盖茨。2005年7月，他聘用了著名的希沙姆·富达律师为其服务。

据《福布斯》（Forbes）杂志报道，盖茨在2004年总统竞选时曾向小布什捐款。另外，据政治响应中心报道，盖茨在2004年大选时曾向超过50个政治团体捐献至少33335美元。

请原谅我说得这么直白，这些信息一点用都没有，读完后让人不知所云，把一堆似是而非、没有准确来源的东西拼凑在一起就成了这种大杂烩，拼凑起来的整篇文章支离破碎，远达不到整体大于部分之和的效果。

以下是从维基百科搜索到的关于简·方达的词条：

据报道，她非常讨厌自己少年时的绰号“简夫人”。她曾于1964年到苏联旅行，并在那里以亨利女儿的身份出现，受到了热烈欢迎。60年代中期她曾在巴黎买过一块农田，自己开辟了一个花园。1966年她曾参观安迪·沃霍尔的工厂。1971年她获得奥斯卡奖时她的父亲说：“你说我还怎么能在这一行干下去呢，我干了这么久都没有得到过奥斯卡奖，而现在我的孩子都拿到了。”简曾于1968年登上《生活》（Life）杂志的封面。

虽然她早期跟父亲相处的时间很少而且父女关系也不太好，但她在1980年买下了《金色池塘》（On Golden Pond）的剧本，希望跟父亲一起出演该剧，帮助他得到梦寐以求的奥斯卡奖。最终她梦想成真，简在代替父亲领奖时说："这是我一生中最快乐的一个晚上。"简的第一任丈夫罗杰·瓦蒂姆曾说："跟简一起生活很不容易……怎么说呢，她已经习惯一个人生活了。她有太多事要做，时间就是她的敌人，她根本没时间休息。"瓦蒂姆还说，"简还有一种把每一件事都做到极致的偏执性格"。

上面这些内容简直烂到不行，但这就是维基百科粗制滥造的结果。而且这种集体智慧不是近几个月才出现的，它差不多已经存在5年了，无数辛勤的贡献者共同编写了该词条。此时此刻我不禁产生这样的疑问：集体智慧到底什么时候才会开始发光呢？什么时候维基百科提供的词条内容的质量能变好点？还是说，"好"这个词已经落伍了，在线公共百科全书这种新的时髦东西已经不屑于使用这个词了？

网络2.0的拥护者崇拜业余者而不信任专业人士。这一点在他们对维基百科纯粹的赞美中可见一斑，他们对开源软件和其他无数集体智慧创造出来的东西的崇拜也印证了这一点。博客最能展现他们对业余主义的狂热和偏执了，他们将博客视为取代所谓"主流媒体"的有力挑战者。奥莱利曾说："虽然主流媒体已经将个人博客视为竞争者，但真正让他们焦虑的是与博客文化的竞争，这不仅是行业竞争，还是商业模式之争。网络2.0的世界也就是丹·吉尔默所说的'我们即媒体'的时代。在这个时代，是观众而不是媒体人决定什么是重要的。"

我喜欢博客也喜欢写博文，但我并没有因此而无视博文的缺点，博文的内容大多肤浅而无聊，强调主观观点而非客观报道，有加强而非反思意识形态两极化和极端主义的倾向。所有这些批评都可以也应该用于对主流媒体的批评。但是主流媒体能够做比博客更加重要的事情。比如，主流媒体能进行深度报道和研究，可以花费数月甚至数年的时间进

行新闻调查；他们可以雇用优秀的人才为其工作，这些人作为自由从业者在网上根本无法生存，他们可以雇用编辑、校对和事实核查员等人确保新闻的质量；他们可以把不同的观点放在同一版面任读者自己判断对错。如果被迫在博客和《纽约时报》（*New York Times*）、《华尔街日报》（*Wall Street Journal*）、《大西洋月刊》（*The Altantic*）等订阅刊物之间做选择的话，我会选后者。我更相信专业人士而非业余爱好者的见解。

但我不想有一天真的要被迫做出这种选择。

自由的代价

最后我想说的是，互联网正在改变创造性工作的经济价值，或者往大一点说是文化经济，这样做的后果最终只会限制而不是增加我们的选择。维基百科在许多方面都是在模仿《不列颠百科全书》，但因为它是由无数网民共同创造出来的，所以供人们免费使用。而免费最后总会毁坏好的东西。所以那些靠编写百科全书谋生的可怜虫该如何应对这种后果呢？他们最后只能失业。同样的事情也发生在博客和其他免费在线写作和照片网站对传统报纸杂志的冲击上。我们最近在报纸上看到的大批失业者只是开始而已，对此我们不应该自满地嗤笑他们，而是应该怀有感同身受的哀痛。人们对网络2.0怀有过度美化的幻想，在这幻想中暗含着的是业余霸权。我无法想象这会产生多恐怖的后果。

凯利在《我们是网络》中写道："网络文化之所以是真正的文化，就在于其创作和传播的简易性。"我希望凯利是错的，但事实上他说得对。

不管喜欢与否，网络2.0跟之前的网络1.0一样，都是不道德的。它是科技的产物，绝非人们想象中美化过的庞然大物，最终会改变人类生

产消费的整个形态。它不关心结果是好是坏，不关心给人类带来的是高层意识还是低层意识，也不关心它是丰富了我们的文化还是干涸了文化创新的源泉，更不关心它将我们引向的是黄金盛世还是黑暗时代。所以是时候丢弃不切实际的乌托邦幻想了，让我们按照事情本来的样子而不是我们心目中臆想的样子来看待事情的发展。

---

1. 嬉皮士原本是用来描写西方国家20世纪六七十年代反抗习俗和当时政治的年轻人，现在的保守派人士喜欢用这个词来形容年轻的自由主义人士，带有贬义色彩。——编者注

MySpace的空虚

当成年人窥探年青一代的世界时，总是会从年轻人的嘈杂和活跃中解读出一种暗示，有时甚至连暗示也忽略掉了。所以当媒体博客博主斯科特·卡普浏览了时髦的社交网站MySpace之后，被里面的东西惊呆了。他说："那是个让人深感不安的地方，充斥着性暗示以及赤裸裸的内容。"网站中弥漫着一种犯罪的氛围，那里的人简直是一群"未开化的人类"。

不好意思，其实我也注册了这个网站。

最有意思的其实不是卡普对MySpace的反应，而是他发表这番言论之后的反应。在发表了那篇充满道德批判的博文之后，卡普开始为自己辩解："我不是要对MySpace、网络2.0或其他事情进行道德批判，那不是我的工作。"随后他又发表声明："我再说一遍，那篇博文不是在对网络进行道德批判，这是一篇务实的商业分析。"这一招以退为进很聪明，因为这种道德批判不招人待见，它会让你的互联网信誉丧失殆尽。

但我还是很喜欢他一开始的爆发以及之后的退缩的行为，因为这都是真实的。相比之下，务实的商业分析看起来有些不自然："社交媒体可能会风行一时，但社会总在无政府主义及法西斯主义之间来回变化。当它走向一个极端时，事情就会开始变得丑陋，当事情变得丑陋时，广告就卖不出去。"丑陋很尖锐，但这就是广告商想要的效果。你看帕丽斯·希尔顿的不雅视频在网络上疯传之后她的代言变少了吗？当然没有，不仅没减少，还变多了。

许多博主批评卡普大惊小怪，质疑社交媒体，甚至还有人把

MySpace比作自行车：小孩子骑自行车时总会受到伤害，所以MySpace会有一些负面影响也是很正常的，这一切有什么可大惊小怪的呢？可能是我记性不好，但我记得自己小时候骑自行车时就是在把它当具玩儿，即使是在做后轮支撑的特技动作时也没觉得危险。那时候跟小伙伴一起骑着自行车到处转悠，既能锻炼身体又能呼吸新鲜空气，而不是只活在我的世界中。可MySpace似乎有些不同。

博客天使投资人弗雷德·威尔逊在MySpace里看到了人类解脱的希望：

> 我们正处在个性化媒体爆发的黎明，互联网提供了这样一个空间，观众同时也是内容的创造者，我们正好见证并参与了这个个性化媒体的时代。它将以新奇而美好的方式慢慢展现出来，我个人将用我的后半生支持这一变化。

我想你已经看到你想见的东西了。当我浏览MySpace时并没有看到多少新奇或美好的东西，也没有看到什么让人不安的东西。我倒希望自己能看到这些东西。但事实上，我看到的只是枯燥乏味、千篇一律的内容，里面的东西都是一堆相同零部件拼凑起来的。所有的东西看起来都是抄来的，不管是手机自拍，还是老生常谈的对话。人们费了这么大劲儿想要表达自我，结果却几乎什么也没有表达出来。是人类还未开化？不，我觉得这是把人类放在个性化这口大锅里慢慢煮着。

还有一篇博文这样评论斯科特·卡普的评论，他用猫王在20世纪50年代的扭臀舞对大众产生的影响来形容今天的MySpace。今天的老人就像当年那些老人一样理解不了这些新的东西。但MySpace跟猫王完全不一样，它更像一个猫王的模仿者穿着白色连体衣在拉斯韦加斯的舞台上对观众大喊“Love Me Tender”[注]。

对我来说，MySpace最让人害怕的地方不在于其有多危险，而在于它是多么安全。

1. Love Me Tender是美国流行天王猫王（埃尔维斯·普雷斯利）于1956年根据自己的同名电影创作的经典金曲。——编者注

好运机器

当我们需要表达一些新内容时，就会自己生造一些词出来。“serendipity”（好运气）这个词就是这样在1754年被发明出来的——250年前，小说家贺拉斯·沃波尔写信给他的外交官朋友贺拉斯·曼恩时首次使用了该词。沃波尔是受波斯寓言故事《锡兰三王子》（*The Three Princes of Serendip*）的启发创造了这个词，这则寓言讲叙了三位王子外出旅行时连续发现了新奇的事物与惊喜，用沃波尔的话来说，就是“他们没有主动去探寻惊喜，好东西就主动凑上来了”。

一段时间之后，这个词逐渐被大众所接受。罗伯特·默顿和艾莉诺·巴伯在他们合著的《好运气之旅》（*The Travels and Adventures of Serendipity*）中写道，在沃波尔发明这个词之后的200年里，这个词在出版物中总共出现了135次。20世纪50年代后期，这个词的使用开始变得频繁起来。根据历史学家及语言分析专家理查德·波义耳的统计，从1958年至2000年，这个词在57本书的标题中出现过，而且仅在20世纪90年代，就在报纸中出现过13000次。2000年英国的一次民意调查显示，“serendipity”这个词是民众最喜欢的词语之一。“英语世界对这个词异常喜爱。”波义耳说。

很显然，半个世纪前肯定发生了什么事情，让人们对这个词突然开始喜爱起来——可能这与两次世界大战换来的得之不易的繁荣稳定有关，也可能是受垮掉的一代以及他们的继承者嬉皮士的特殊影响。

但是一旦这个词开始流行起来，它的词义就会变得越来越模糊，用默顿在书的后记中所说的话来形容就是“空虚”：

对许多人来说，只要听到“serendipity”的发音就能够让他们觉得很快乐，那种感觉就像逛迪士尼乐园一般快乐、高兴。而且当人们查阅字典时会发现这个词出现在serenade（小夜曲）和serene（平静）两个词之间，这无形中给这个词带来了一种祥和宁静的感觉。但不管怎么说，这个词不再是填补语义鸿沟的无实义词语了，这个流行的词语已经变成一个意思模糊的词了。

波义耳接着陈述这个词的变迁：

1992年，这个词出现在一些女士内衣杂志的封面上，除了花边装饰之外再没有其他任何文字性的解释。1999年，一篇评论亚力克・基尼斯爵士自传的文章称该自传有一种“偶然发现”的写作风格（此处为serendipity一词的引申意思）。2001年，这个词开始出现在互联网上：当爱产生一种魔力让你欲罢不能时你称之为命运，当命运产生一种幽默感时你称之为好运气。

然后就在几个星期之前谷歌CEO（首席执行官）埃里克·施密特的一次讲话中，他透露谷歌想要开发一项名叫“Google Serendipity”的服务。听过施密特的讲话之后，我偶然间看到一篇博文，其主题就是关于“serendipity”的，博主名叫史蒂文·约翰逊，是《每一件坏事对你都有好处》（*Everything Bad Is Good for You*）的作者。约翰逊对《圣彼得堡时报》（*St.Petersburg Time*）专栏作家威廉姆·麦基恩矫情的文风深恶痛绝，因为麦基恩多愁善感地说，“serendipity”这个词已经变成了一种“濒临灭绝的快乐”：

多亏了互联网，让我们变得非常有目的性，我们只需要在搜索引擎里输入几个关键词就能够找到我们想要的东西和内容。搜索引擎效率很高，但是这一切很乏味，人们关心的只有时间，这么多的发明都只是为了节省时间，不管是搜寻信息、到商店买衣服，还是查看电视节目。这些发明确实让我们节省了时间，但我们得到的服务质量正在下降，你能快速地知道自己想要的东西是什么，可你却丢失了探索的乐趣以及独立

发现的快乐。

“废话。”约翰逊对此嗤之以鼻：

我看了这些话之后十分生气，这些人真的用过互联网吗？我觉得网上有许多怪异并且凌乱的东西，根据超本文链接还有博客圈对新奇事物的探索，互联网已经成为人类文化史上最伟大的好运机器。Boing Boing之所以成为最流行的在线博客不是没有原因的，其之所以流行是因为它的内容都是随机的，让你进入一个疯狂且不可预测的全新世界中。

“不，不是这样的，史蒂文。”英语教授阿兰·雅各布斯在一篇评论约翰逊帖子的文章《麦基恩是对的，你是错的》（*Mckeen’s right and you’re wrong*）中表示：

作为一名学者，我认为如果史蒂文觉得我现在有比以前更多的好运气，那么他一定是个白痴。以前碰到不认识的词时我会查纸质字典和百科全书，但我总是会忘记自己真正要查的东西，因为手指翻动纸张时我总是会看到其他有意思的词，然后我就会不断陷入其他词中，最后忘了自己真正要查的东西。

另一个评论员对约翰逊的帖子也持不同意见：“Boing Boing会根据你的兴趣爱好给你推荐各种各样的内容，但这些内容绝对不是仅靠好运气就能碰到的。当你浏览互联网时，你知道如何才能看到你想要的内容，但那些内容都具有精心策划的随机性。”

对这两种意见我持中间态度，我认为约翰逊说的既对也不对。网络确实为这个世界提供了更多的意外之喜，今天在网上发现的新奇东西比我以前上网时多得多。所以从这个角度来讲，网络确实是“人类文化史上最伟大的好运机器”。我也同意麦基恩所说的，今天在互联网上很难找到能够让人惊喜的内容，大多数内容都是经过精心策划的。一旦你创

造了一个生产意外之喜的机器，那么对你来说，就不再有真正的意外之喜了。因为你所遇到的东西都是意料之中的。想寻找意外之喜？只要点击这些链接就可以了！如果是这样的话，寻找意外之喜便成为一种目的，而不是加深你对某事物理解的助推器。意外之喜本应该成为一道大门，将人引向更高处的门户，但在互联网上，这逐渐发展成一种矫揉造作的东西，就像你用香蕉磁力贴粘在冰箱上的低级趣味的海报一样。

意外之喜这个词的精髓和奥妙就在其传达出来的偶然性上。“Google Serendipity”则是对这种精神的毁灭，这将标志着通过旅行、冒险寻求意外之喜的终结，意外之喜变成了货架上包装精美的货物，伴随着铺天盖地的广告袭来，只要想买就能买得到。

加州的国王们

谷歌的管理架构非常奇怪，董事长埃里克·施密特与创始人谢尔盖·布林和拉里·佩奇共同统治着这个庞然大物。在过去，这三巨头的统治一直被谷歌复杂的公司管理层所掩盖，但今天一些报道向我们展示了其中的真实状况。《华尔街日报》最近发布了一篇报道，介绍了他们三个人改装一架私人飞机的小趣事。2005年，布林和佩奇合买了一架私人飞机。

《华尔街日报》是从飞机改装设计师莱斯利·詹宁斯那里得到这个爆料的，詹宁斯曾受雇负责对整个飞机进行改装。

据詹宁斯透露，布林和佩奇的一些要求非常奇怪，比如要在飞机里装一个吊床。有一次，布林和佩奇还因为是否要装一张“加州王”（California kings）(注)尺寸的大床而发生争执。当他们两个人发生争论时施密特就介入其中，说：“谢尔盖，你可以在自己的房间里放任何东西；拉里，随便你在自己的卧室里放什么床吧。不要再纠结这个话题了，我们接着讨论其他的事情。”詹宁斯还透露施密特曾告诉他，“这架飞机是为了聚会买的”。

媒体曾大肆渲染谷歌创始人低调、俭朴的生活，谷歌的品牌形象也因此受益良多。许多媒体都报道过布林和佩奇的座驾是丰田普锐斯混合动力车，在他们两个人参加一档真人访谈脱口秀时，主持人芭芭拉·沃尔特斯就曾说过：“拉里·佩奇和谢尔盖·布林不是我们传统印象中的亿万富豪，在谷歌创始人的生活中，没有豪车、私人飞机、别墅、珠宝，以及超模等富豪常有的标签。佩奇的普锐斯价值21000美元，布林大部分时间出行都是穿的轮滑鞋，而且他现在还在租房子住。”那一年，

BBC（英国广播公司）也报道了他们的故事："他们不像科技圈的同行、甲骨文公司的总裁拉里·埃里森纸醉金迷、过着又有游艇又有私人飞机的奢华生活。佩奇和布林的生活方式十分低调简约，他们都没买跑车，据说座驾都是丰田普锐斯混合动力汽车，这种新能源汽车能够减少化石能源的消耗和对环境的破坏。"2005年，《商业周刊》（*Business Week*）也报道："豪车闪亮的外观和奢华的装饰对谷歌创始人来说似乎没有吸引力，这两位科技巨头用来彰显身份的座驾竟然是丰田普锐斯混合动力汽车。"《花花公子》（*Playboy*）杂志曾对这两个人进行过专访，并在文章里这样写道："他们两个人看起来一点儿也不像亿万富豪，他们似乎对那些昂贵的东西一点儿也不感兴趣，他们现在还开着普锐斯——丰田出的一款油电混合动力汽车。"

4升汽油可供普锐斯行驶88公里，而一架波音767飞行5个小时大约要烧掉28391升燃油。不知道是不是"床太大了"的缘故才导致这么高的燃油消耗量。

---

1. 加州王的尺寸为183厘米×213厘米。本文英文标题"California Kings"为双关语，既指大床又暗讽硅谷科技巨头。——编者注

维基人的崩溃

维基百科本来是作为一个有共同价值观的社区而成立的，现在它却面临着会被分裂的风险。维基百科内部已经形成了许多小的派别，包括反现状主义者、公社主义拥护者、社团拥护者、社会达尔文主义者、百科全书主义者、本质主义者、最终论者、排外主义者、立即行动主义者、渐进主义者、元维基主义者、政治主义者、现状主义者、维基和平主义者等派别。而且这些大派别里还有各种小的分支，比如极端现状主义者和温和现状主义者，以及极端反现状主义者和温和反现状主义者的区分。每个派别都拥有自己的意识形态和价值观，对在线百科应该如何发展和运营都有自己的见解和想法。

迄今为止，影响力最大的两个维基百科团体是删除主义者和包容主义者。这两者在认识论上见解不同，它们论战的胜负可能决定了维基百科未来的发展方向。包容主义者认为不应限定百科全书主题的范围，只要人们愿意，就应该有权力在维基百科上添加词条。而且包容主义者认为关于一所乡镇小学的维基词条与斯坦福大学的维基词条在重要性上来说并无大小之分；小孩子写的养宠物龟的文章跟介绍爬虫类的文章一样重要。但在删除主义者眼中，那些无足轻重的内容以及与百科全书严肃认真风格不相符的东西都应该被删掉。他们不希望维基百科中充斥着各种乱七八糟的内容，并认为这些内容会把这个伟大的东西彻底毁掉。这两个派别之间的争论非黑即白，势同水火。

以下是维基百科词条对两者的定义：

删除主义是指一些维基人[注]所持有的共同信念，他们呼吁维基百科在审核词条和文章时应该采取更加严谨的标准和态度，把那些不符合标

准的文章和词条都删掉。与之相反，那些觉得维基百科应该接受所有文章和词条，而不应该设置规则阻碍人们添加词条的人则属于包容主义。

有一部分维基人成立了一个包容主义者协会，在我写这篇文章时协会共有207个成员，他们的口号是：维基百科不是纸质书。他们觉得，因为电子百科全书没有实体限制，所以我们没理由限制百科全书的主题。我们关注的焦点应该是如何提高文章的质量，而非对文章挑三拣四，决定哪篇该删哪篇该留。所以如果有人想写一篇关于他们的蝴蝶收藏的文章，包容主义者协会认为这种行为非常棒。只要有足够的空间，那么所有的事情都值得被记录。与包容主义协会针锋相对的另一些人成立了一个删除主义者协会，到现在为止已有144个成员，他们的口号是：维基百科不是垃圾场。在他们眼中，维基百科应该是一个有机统一的整体，而不是松散的词条分类网站。所以删除主义者认为，删除那些没有意义的词条十分重要，能够有效提高维基百科的质量。维基百科只认同真正有价值的内容和词条，把鸡毛蒜皮的小事发布在百科上面是对这项事业的侮辱。

对包容主义者来说，维基百科就是一个论坛，一种新的收集知识的形式，这个论坛与过去那些论坛的形式截然不同；而对删除主义者来说，维基百科的本质就是电子版的百科全书，是一项应该被尊重的事业。这种意识形态的分裂暴露了维基百科自创建以来就一直存在的身份认同危机。维基百科从创建之初就追求两个相互冲突的目标：一个所有人都能编辑的开放百科和成为一个能与质量最高的出版百科相媲美的严肃的百科全书。在维基百科诞生之初，人们对它的新鲜劲儿还没有过去时，这种冲突并不明显，人们也不太关注这方面的东西。但在维基百科变得流行之后，人们对其内容品质的要求也逐渐提高，这种冲突就越来越明显，直到爆发边缘。包容主义者的开放和删除主义者的严肃都不能算是错的，但由于这两者是相互对立的，并且都是排外的，所以他们无法和平相处，你无法同时既是一个包容主义者，又是一个删除主义者。

从更深层次讲，这种分裂是当今时代认识危机的一个缩影，是绝对论者和相对论者冲突的另一个战场。删除主义者就属于绝对论者。他们相信一些话题就是比另一些话题更重要，而且这个客观标准应该被应用到不同的知识领域中。就像他们认为约翰·弥尔顿（英国诗人，政论家）就是比乔治·杰特森（科幻动画片中的人物）更重要一样。相反地，包容主义者则属于相对论者，他们坚称没有任何话题天生就比别的话题更重要，一切都是相对的，取决于评论者的视角。约翰·弥尔顿可能在一些人眼中比乔治·杰特森更重要，但在另一些人眼中乔治·杰特森可能更重要。这个世界上没有什么是绝对的，所有的分类都是主观的。

相对论者和绝对论者之间的冲突都是非常学术的，维基百科上的文章一直都在经历被删除、反删除、再次删除并修改的过程，一旦学术方面有最新发现，词条就会被进行相应修改，并因此引发人们的激烈争论。如果删除主义者最终占据上风（这种可能性很大），那么包容的维基百科将一去不复返。所有那些关于宠物鹦鹉、高中足球教练或者加拿大废弃铁路的词条都将被服务器彻底删掉。我们可能永远无法体会什么是惠特曼[注]式的百科全书，以及像《草叶集》（*Leaves of Grass*）一样充满活力的百科全书是什么样的。我本人比较偏向绝对论者，但在这件事情上是个例外，还是让维基百科保持它该有的样子吧！

---

1. 维基人：指使用维基百科的人。——编者注
2. 美国著名诗人沃尔特·惠特曼，创造了诗歌的自由体，文中指的是能够自由创建维基百科的词条和内容。—编者注

不好意思，我在**blog**

Blog，blog，blog[注]。把这个词一口气大声说5遍：blog、blog、blog、blog、blog。恐怕再也没有比这个词听起来更丑陋、更刺耳的词了，读这个词时就好像在吐唾沫一样，吐得又快又狠，好像你嘴里的唾沫含有病毒一样。不知道blog这个词是怎么通过伪装然后混进字典里的，很显然，它表达的是与博客完全不一样的意思，我觉得这个词的词源是一个比较低级的词汇，用来指代一些粗俗的人体功能。

比如：“你能在下一个服务区停一下车吗？我要去blog了。”

或者是：“婴儿一整夜都在blog。”

又或者是：“哦，天哪，我觉得我陷进blog了。”

但不知道怎么的，这个词突然就摆脱了它原来污秽的起源，摇身一变成了网络文学的代名词。谁该对此负责呢？根据维基百科的记载，彼得·摩霍兹是这一切的“元凶”。1997年12月17日，一个名叫乔恩·巴杰的家伙发明了“weblog”（网络日志）这个词，随后巴杰将这个词拆开并重组，之后就变成了“we blog”，这是1999年4月到5月之间发生的事情。这个词开始变得流行，既能当动词用又能当名词用。而这种愚蠢的用词行为的后果却要我们这一代来承担。彼得·摩霍兹，这一切都得感谢你。

这真的不公平。其他类型的职位都没有这么可怕的名字。当人们说自己是一个小说家、记者或散文家的时候都很自豪，一点儿也不会感到难堪。甚至说自己是一个广告文案编辑，听起来都更值得被尊敬。但你好意思说自己是一个blogger[注]吗？即使你对自己这样说都会很难为情，好像背地里有人在讥笑你一样。

假设你是一个blogger，跟某人正热恋着，准备去见对方父母了。你现在正坐在客厅的沙发上，和大家一起喝香槟聊着天。

“你是干什么的？”对方父母问。

当你听到这句话时你会尴尬得无地自容，你想说自己是一个blogger，一张嘴却发现自己说不出口，好像这个词卡在你的喉咙里出不来一样。最后你只好采用委婉的方式来表达：“我的职业……那个……就跟评论员……差不多吧……在网上发布文章。”

“社评吗？”

“嗯，对，差不多吧。”

“关于什么内容的？”

“这个嘛，是评论其他人写的评论。”

“听起来很有意思。”

你会觉得自己在泥潭中越陷越深，难以自拔。“是的，通常都是从一些新热点开始，然后我跟其他评论员就会对这些事情进行评论。就像蘑菇一样，一堆蘑菇突然就从这个故事里长出来了，我就是那些蘑菇之一。”

面对现实吧，即使fungus（真菌）这个词都比blog好听，如果我有机会对博客重新命名，我肯定会把名字改成fungus。虽然这个词的发音没有blog那么流畅直接，但至少这个词不会那么容易让人联想到排泄器官。你用这个词向别人介绍自己的职业时也不会那么难以启齿。

至于说“我是一个blogger”，还是算了吧，我真的没勇气说出口。这听起来有点像忏悔的口气。好像你正坐在一个内科门诊或教堂的小房间

里，旁边围坐着一圈人听你忏悔，忏悔完之后你用双手蒙着脸开始哭泣，然后旁边坐着的一个肥胖妇人把她的手放在你的背上轻轻拍打着，用充满母爱关怀的声音安慰你：“没关系，一切都会变好的，我们都是blogger。”

---

1. 这里的blog是双关语，既指博客，又指代人体排泄动作。——编者注
2. 这里的blogger是双关语，主要指写博客的人，同时也暗指做人体排泄动作的人。——编者注

新陈代谢

《华盛顿邮报》（*The Washington Post*）专门报道了谷歌总部大楼的厕所："公司园区所有厕所内的马桶都被换成了日本产能加热的高科技马桶，如果冲洗时水压不够，按一下门上的感应按钮就能启动其冲洗功能并烘干马桶内壁。"按钮旁边还贴着一张纸，上面的内容是有关测试编程代码的技术问题，这张纸每隔几周就会更换一次，是为了让员工打发上厕所时的无聊时间。

这让我想起了丹尼·希利斯曾说过的一段话，丹尼是计算机并行处理领域的权威专家，他的卓越贡献为谷歌的电脑系统铺平了道路。他曾说：

我们是新陈代谢的产物，是到处行走的猴子；我们也是智慧的产物，由一系列思想和文化组成的。这两者相互扶持，共同进化。但他们本质上是不同的事物，对我们人类来说最有价值的是思想，而非动物本能。

几年前，当谷歌的创始人还不需要那么小心翼翼地注意自己说的话会产生什么后果时，谢尔盖·布林曾对记者说："如果你能把自己的大脑与这个世界上所有的信息相连接，或拥有一个比人脑更加智能的人工大脑，你的生活会变得更好，但要实现这一步还有很远的路要走。"当然，如果有一天你真的拥有一个比人脑更聪明的人工大脑时，你就摆脱了形体的束缚。

日本的高科技马桶很好，但它们只是过渡产品，也许有一天，当谷歌总部不再需要厕所时，他们就真的实现了自己的梦想。

“第二人生”的大麻烦

在线游戏《第二人生》（*Second Life*）注的商业化之路遭遇重大挫折，因为一款名叫CopyBot的插件让游戏用户可以直接复制其他用户在游戏中购买的物品。CopyBot的出现威胁到许多在《第二人生》游戏中开店卖各种游戏道具和装饰品的商家，其中一位愤怒的商家写了一篇文章，里面有一段是这样说的：

曾经所有媒体都宣称人们可以从《第二人生》中挣到钱养活现实中的自己，但现在这一梦想落空了，因为游戏里的那些东西很快就会变得一文不值，无人问津。那些在游戏里投了几百万美元的大公司很快就会发现任何人都可以随意剽窃他们的劳动成果，并当作自己的东西出售获利。

即使在互联网这个虚拟世界中，我们仍然是唯物主义者，追逐一切物质财富。

根据《第二人生先驱报》（*Second Life Herald*）的报道，该事件随后的发展非常恶劣。愤怒的游戏商家像暴民一样聚众包围了CopyBot公司，这家公司由《第二人生》的游戏用户GeForce Go（用户在游戏中的名称）创立，人们高喊着她的行为正在“毁灭《第二人生》”。出于对人身安全方面的考虑，GeForce Go随后关闭了CopyBot公司，并且将自己的住处卖掉搬到别的地方去了。随后《第二人生》游戏公司的官方人员罗宾·林登出面安抚了愤怒的商家，试图消除他们对投资可能会遭受损失的恐惧，并且保证会在接下来严厉打击侵犯知识产权的行为。

虽然运营《第二人生》的林登实验室已经正式禁止使用CopyBot

了，但一个叫作libsecondlife的组织成立了CopyBot公司，据路透社记者亚当·路透报道，这个组织是隶属于林登实验室的一个资源开发项目。由于抗议者的持续反对，这个组织才将CopyBot的源代码从网站上删除，但为时已晚，CopyBot的源代码已经在网上泛滥了。“没想到这个代码会流行得这么快，网上几乎到处都能找到它。”路透社记者说。一个在游戏中出售这种程序的人向我们演示了其威力——几乎能够复制游戏中的所有东西，许多普通用户都喜欢使用CopyBot，还有人说：“我认为克隆及网上机器人很酷，我希望它能加入些新功能，比如在游戏中复制像俱乐部中一样时髦的舞者。”

水牛城大学信息学院教授凯文·利姆对《第二人生》的发展做了长期研究和观察，他将CopyBot与影视作品《星际迷航》（*Star Trek*）中的复制因子相比较，这些复制因子能够“复制一切无生命的物质，只要拥有分子结构的数据就可以实现”。利姆表示：“在CopyBot被发明之后，货币就再也没用了，既然人们能够创造或者复制他们想要的一切，那么资本主义建立的基础也就不复存在了，马克思主义哲学幻想的新时代即将到来。”

CopyBot的这种颠覆性力量在大公司蜂拥进入《第二人生》中谋取经济利益时就已经被释放。据《商业周刊》报道，精明的CEO正在虚拟世界中寻找商机，他们坚信那里就是未来商业模式的雏形。IBM（国际商用机器公司）总裁山姆·帕米萨诺曾自豪地宣称：“我也有自己的游戏账号。”据杂志透露，帕米萨诺有两个《第二人生》的游戏账号，一个是休闲风格的账号，另一个账号是因循守旧的老派风格。人们不禁好奇接下来会发生什么，尤其是有了CopyBot帮助的网民，如果他们发现了帕米萨诺的账户并复制了它会怎么样呢？CEO可能幻想过将自己的东西克隆下来留给后代，但他们会接受别人这样做吗？网民可能会利用这些CEO的虚拟身份恶搞或作恶。我觉得没有哪个CEO会愿意看到自己的虚拟身份被复制，穿着丁字裤在虚拟世界里到处溜达，或者穿着史提利丹乐队的衣服进出于在线情趣用品店。

关于CopyBot的争论，其实在某种程度上来说它的出现不仅是《第二人生》游戏世界中的大危机，更是整个互联网的一个危机，是对虚拟世界身份认同感的困惑。究竟《第二人生》会如何演变呢？是继续保持自己的特色，成为自由主义乌托邦者的社区，还是变成一个商业社区，充斥着在线商城以及广告和公关呢？CopyBot是一个威胁《第二人生》的劣质山寨仿制品，还是拯救并净化整个社区的分享机器呢？

---

1. 《第二人生》是流行于美国的一款虚拟社交游戏，用户可以在这个虚拟的社会里体验现实生活中的一切元素。——编者注

关于“你”的故事

1946年5月6日出版的《时代周刊》（*Time*）的封面人物是化妆品巨头伊丽莎白·雅顿及其著名的养马师，然而在这期杂志发行之后没多久，雅顿在芝加哥的养马场就发生了火灾，22匹纯种马死于大火。这场悲剧再次印证了人们心中的疑虑——凡是上了著名杂志封面的人都没有好下场。因为风头太盛，厄运首先会眷顾《时代周刊》封面人物。

2006年，《时代周刊》让我们所有人都沾染上了这种封面诅咒，因为其2006年的年度封面人物是“你”（YOU）。在这一期的封面图片中，画面的正中央是一台电脑显示器，上面写着“你”这个词，任何人看到的都是你自己。

那么，包括你我他在内的所有人是怎么赢得这份似是而非的殊荣的呢？这一切都要归功于网络2.0。《时代周刊》主编里克·斯坦格尔这样写道：“感谢互联网，那些在网上创造与消费内容的人正在改变艺术、政治和商业的形态，他们是新数字民主时代的公民。”《时代周刊》年度封面中的计算机屏幕实际上要表达的内涵是“你”，而非“我们”在改变信息时代的发展。

“网络2.0正在打破过去流行的伟人史观。”列夫·格罗斯曼在封面故事中这样写道。当然，这不是说伟人不再重要，回顾2006年，不论是战争、全球变暖还是PS3（索尼游戏机）产能不足等问题，其背后都离不开大人物的决定。但“如果我们换一种角度看待的话，就会发现一个完全不同的世界，这个世界与冲突无关，也与大人物无关，而是这个世界与社区和合作有关，幅度之大史无前例。在这个新故事里，人们互帮互助，不仅会改变世界，而且会改变世界变化的游戏规则”。网络2.0是一

次“真正的革命”。

在《时代周刊》2006年年度周刊封面上还有YouTube（视频网站）创始人查得·赫尔利和陈士骏恭维《时代周刊》的一段话，他们两个人声称《时代周刊》是“互联网时代新的造物主”。新的造物主？列夫前面才说了伟人史观正在消亡，而他的观点正好就在《时代周刊》后面的文章里被颠覆了。

这一期的封面包含着一些最微妙的东西，颇值得玩味。列夫在文章中写道：“网络2.0给人们提供了一个机会，人们可以通过计算机屏幕与对方交流，并且十分好奇屏幕另一端那个人的身份。”而封面却传达了跟列夫观点完全不同的暗示，让我们看到了这场激进的个性化文化中的黑暗一面。当你直视封面中的电脑屏幕时，你看到的只有你自己。在唯我论的世界中，每一个孤独的人都是伟人。

数字佃农

社交网络中充斥着各种花哨的表情符号，如果去掉这些外在的符号，我们就会发现其残酷的本质：社交平台赋予大众生产工具，可大众却不拥有他们生产的东西的所有权，互联网提供了一个有效机制，它能从大量免费劳动力所创造的经济价值中获利。

最近有一份关于网站流量分析的文章印证了这一观点：虽然近些年来互联网产生的内容呈爆炸性增长，但网站流量的增长越来越集中。2001年，排名前十的网站浏览量只占整个互联网浏览量的31%，2006年11月，这一数字已经上涨到了40%。网站流量越来越集中，而这一时期互联网域名的数量也翻了将近一番，从290万涨到了510万。

然而数字并不能说明全部问题，两大社交平台——MySpace和Facebook的网站流量合计占整个互联网流量的17%，它们的成功可以在很大程度上解释流量越来越集中的原因。MySpace以及Facebook网站的内容主要由用户产生，用户可以在社交平台上发表评论、更新状态，发布照片，上传视频及歌曲。事实上，每个用户的主页就像一个小网站，如果我们不将用户的流量算在内的话，就会发现网站的流量几乎没有增长。每个社交平台都拥有大量信息，而这些信息都是由无数的用户自主创造的。

事实上，真正集中起来的不是网上的内容，而是那些内容产生的经济价值。MySpace、Facebook、YouTube、TripAdvisor（猫途鹰）以及其他互联网公司都意识到了将生产的权力交给用户而保留内容所有权的好处。社交网络的使用者以为他们只是在跟别人“分享”自己的想法、兴趣和观点，但事实上他们是在为运营这些社交平台的公司工作。为

Yelp（点评网）写美食评价或在亚马逊网站写书评对于用户而言并不会产生任何利益，但这些内容会给相应公司带来好处。

这是现代的佃农制度。就像美国内战结束后的南部一样，社交平台给每个人分配一小块虚拟土地，让用户在这块土地上耕作自己的互联网作物，比如发布文字或照片，然后平台就会利用这些内容来吸引广告，赚取利润。这些数字佃农一般都很高兴，他们不会觉得自己受到了剥削，因为他们的目的是自我展示或者进行社交，而非挣钱。而且他们个人产生的内容价值非常小，只有将所有用户的内容集中起来才有利可图。换言之，佃农在注意力经济中玩得不亦乐乎，而互联网商业公司则在现金经济中如鱼得水。从这个观点来看，数字领域的注意力经济与现实世界的现金经济密不可分。注意力经济只是通过产生廉价内容的方式获得收益。虽然现在有许多人都在互联网中创造分享内容，但是只有少数人能最终从中获利。

乔布斯的设备

很难想象史蒂夫·乔布斯在抢了整个国际电子消费展的风头后究竟有多高兴。2007年1月9日，他在洛杉矶发布了一款革命性的移动通信设备，这款设备名叫iPhone（苹果手机），媒体铺天盖地的报道瞬间就将拉斯韦加斯的国际电子消费展淹没了。乔布斯在长达两个小时的设备展示中只停过一次，这一次停得也很有意思。当时他手里的遥控器坏了，在等待后台工作人员维修的时间里他开始跟现场观众回忆自己以前的事情，说起当年他跟沃兹一起开发了一个能够干扰电视信号的小设备，他们拿着这个小设备去了伯克利大学，趁着学生们在看《星际迷航》时干扰电视信号。

乔布斯一点儿也没有改变，他还是那个喜欢恶作剧并且哈哈大笑的人。

将乔布斯的表现与国际电子消费展上比尔·盖茨的表现相比较十分有意思。盖茨在电子消费展上的讲话跟往年差不多，还是在老生常谈“数字化生活”等没人感兴趣的东西。去年他介绍了一个愿景，在一个满是电脑屏幕的厨房中，早晨醒来后你可以一边追踪家人的行程，一边吃饭并观看各种新闻。今年更奇怪，盖茨极力吹嘘微软的家庭服务功能，在这个系统中，所有人都可以成为网络管理员。然后盖茨又向观众展示了一间未来卧室的模型，整个墙面全由屏幕组成。光是想想似乎都觉得有点变态。

盖茨想要建立生态系统，而乔布斯想要制造工具。

事实上，乔布斯不可能完全脱离今天的网络2.0思潮，因为所有人

都在谈论平台、开放系统、平等主义以及消除生产者和消费者之间的界限等问题。就像之前发布的iPod（苹果便携式多功能数字多媒体播放器）一样，iPhone也是一个由乔布斯国王掌控的小堡垒。我们普通人只要花500美元购买一部手机就能够获准进入其世界中，但我们全程都只能静静观看而无法参与。用户生成内容？我们连手机电池都换不了，更不用说自主内容了。在乔布斯的世界里，用户就是用户，生产者就是生产者，这两者的角色永远不应该重合。这也是为了保证iPhone跟iPod一样都制作精良。史蒂夫·乔布斯对劣质的业余产品从不感兴趣。

Twitter时代

我们在历经电邮时代、即时通信时代以及短信时代之后终于到达了Twitter时代。在这个全新的世界里，鸟语花香，空气清新，网站页面中站在树枝上的鸟儿就像电影《蓝丝绒》（*Blue Velvet*）结束时出现的知更鸟一样蕴含深意。

Twitter是网络2.0时代的电报系统。跟摩尔斯密码一样，Twitter将信息限定在很短的篇幅之内，但不同的是，电报的长度是完全市场化的行为，发电报时按字数算钱，字数越多价格越高；而Twitter篇幅的长短却是受代码的限制，每条Twitter的内容都不能超过140个字。当你在文本框里编辑文字时，文本框会实时显示你还能编辑多少文字。如果让福克纳（美国小说家）和普鲁斯特（法国小说家）玩Twitter的话，他们一定会感到很痛苦，因为140个字完全不够他们发表长篇大论。

Twitter只限制每条状态的字数，但不限制发送状态的频率，你可以随心所欲，想发就发。因此，发Twitter时，你不会像发电报时一样字斟句酌，思考“发这么多字值得吗”；玩Twitter的人的思维是“这一切都有价值”。你可以把推文推送给所有人，Twitter将短信息变成了一种大众媒介。

那么我们到底在推广什么内容呢？Twitter的主要内容是关于我们生活和想法的鸡毛蒜皮的小事。我们每时每刻发出的推文都意义重大，是这个世界的本原问题之一：我们正在干什么？Twitter是自恋狂的社交媒介。你不仅是自己Twitter中的明星，还有日常生活中的点点滴滴，不管多琐碎都可以成为头条和重大新闻。

对此你感到过疲惫不堪吗？

著名博主戴夫·维纳每天将《纽约时报》的头条新闻转发到Twitter上，他发推文写道："所有的新闻都可以用来消遣和嘲讽。"

我的狗刚才在地毯上撒尿了！（10秒钟之前）

巴格达遭自杀式炸弹袭击造成17人丧生。（2分钟前）

天哪，我刚才一口气吃了14个奥利奥夹心饼干。（3分钟前）

"Twitter是我的意识流的直观体现。"有人在Twitter上说。以前只存在于每个人大脑中的想法现在一股脑儿地倾泻在大众眼前。展示自己生活的方方面面成为Twitter用户的一项全职工作。再见，让·鲍德里亚[注]，你的工作已经结束了。

像网络2.0提供的其他服务一样，Twitter及其用户都会使用一种很幼稚的语言。我们不是正在进行对话的成年人，也不是正在发送信息的人。我们是正在发Twitter的Twitter用户，我们是正在嘲笑其他推文的Twitter用户，我们是扭曲Twitter的Twitter用户，我们是叽叽喳喳的鸟儿[注]。

我做到了！我用弹弓打中了一只猫！（半分钟前）

我打中了！打中了一只猫！（1分钟前）

自恋会导致虚无主义。通过Twitter提供的狡诈的刻奇[注]服务，我们让自己沉迷在自我陶醉之中，并通过忸怩的数字方式来承认自己空虚的本质。我爱我自己！只是开玩笑而已！

社交网络的矛盾之处在于其用唯我论作为社区的黏合剂。上线就意味着孤独，待在一个网络社区里意味着一群人的孤独。社区只是单纯的

符号象征而已，是由软件创造出来满足现代人对自我无止境的渴望的工具。渴望什么呢？为了验证自身的存在？不，是为了验证他们自身在扮演一种角色。像其他社交媒介一样，借用哲学家约翰·格雷的一句话来说就是，Twitter提供了一个“逃离不重要事情的避难所”。

当我戴着拉风的耳环游荡在街头时，当我站在橱窗前看着陈列其中的新款服装时，或者当我坐在星巴克喝着由打扮另类的咖啡师端来的拿铁时，我都无法确认自身是真实存在的。但如果我在Twitter上发状态向别人展示我在逛街，在欣赏橱窗或喝咖啡时，突然之间我就觉得自己变得真实了。因为我有所选择，扮演了某种角色，而且我的行为是有意义的。

正如一些人所说，不是“我在Twitter上发推文所以我存在”，而是“我在Twitter上发推文是因为我害怕自己不存在”。

当现实世界呈现出越来越多虚拟世界的特征时，我们转身到虚拟的世界里寻找真实。至少我们可以确定在虚拟世界中这种仿真是货真价实的；至少在这里我们可以不用因为不知道虚拟和现实的界限而焦虑；至少在这里我们可以找到一些为之坚持的事情，即使这些事情一文不值。

---

1. 让·鲍德里亚（Jean Baudrillard，1929—2007）：法国哲学家，现代社会思想大师，后现代理论家。撰写了一系列分析当代社会文化现象、批判当代资本主义的著作，并最终成为享誉世界的法国知识分子。——编者注
2. 原文为Twitter birds，文中指Twitter用户不停地发推文，讨论别人的推文，就像唧唧喳喳的鸟儿一样。——编者注
3. 刻奇，即讨好自己、迎合自己。——编者注

代码中的幽灵

上个月，亚马逊公司获得了一系列关于电脑系统的广泛专利，这些专利能够将人类纳入自动化数据运行程序中，这一套控制论系统是实现其土耳其机器人众包服务的基础。有了土耳其机器人，软件编程人员就可以将那些对机器来说很难而对人类来说十分容易的任务写进程序中，比如识别照片中的物体。当正在运行的程序需要“人类输入”时，任务就会传送到土耳其机器人网站，通过人工操作回答这些问题还可以获得一些报酬。随后人类输入会统一传回到计算机的运行程序中参与运算。土耳其机器人的本质是将人的思想异化成代码。

按亚马逊的描述，这项专利混合了机器及人类的计算方式，能够方便地让人参与其中，帮助计算机解决某个难题，让计算机的运行更加有效率。尤其是在某些领域，这项专利十分有用，包括语音识别、文本分类、图像识别、图像对比、声音对比以及录音转换和音乐片段对比。亚马逊还表示：“那些能够熟练运用这个系统的人会发现这项发明的使用领域并没有受限，它还可以发挥更大作用。”

这项专利还详细介绍了系统将会如何分析评估“人类操作”的效果。比如系统会根据回答者的学历来进行分类，按大学毕业、高中毕业、小学毕业或没上过学进行区分。它还展示了一个系统合并的例子，系统让多人参与执行一个特殊的子任务，其中每个人都确认自己能够满足至少某一个领域的标准，然后系统再将结果合成输出。

这项专利是亚马逊十分高明的套期保值策略，说不定以后就会出现人们都忙于完成计算机交付的工作，没时间也没钱上网买书和购物的情况。但即便如此，亚马逊也能充当新人类职业介绍所的角色，从中挣到

大笔钱。

现实版《去问问爱丽丝》[注]

《红灯中心》（*Red Light Center*）是一个在线色情游戏，用户可以在那里面肆意地纸醉金迷，放纵自己在现实世界中不敢放纵的欲望。据《科技评论》（*Technology Review*）报道，游戏用户现在可以感受到“虚拟的极乐，吸虚拟大麻”。

根据运营《红灯中心》的Utherverse公司的CEO布莱恩·舒斯特所言，网站正在引入仿真消遣药品供用户体验。他还表示，让用户在游戏里体验颓废的感觉会降低人们在现实生活中想要虚度生活的欲望：

在虚拟环境中，充满压力的人可以从使用真实毒品转向尝试虚拟毒品，因此，用户可以在这个安全的平台里探索使用毒品对社会产生的负面影响，而不必真的在现实中沾染毒品。通过将社会压力从真实生活中分离出来，用户可以肆意应对压力而不会产生负面后果。而且据虚拟药品的使用者反馈，这些虚拟药品的效果十分逼真。通过虚拟平台，使用者既可以享受虚拟毒品的社会效益，又可以享受使用虚拟毒品产生的快感而不必在真实生活中消耗毒品，这能够有效降低人们尝试毒品的冲动。

我觉得只有真正吸食毒品“吸嗨”了的人才会觉得这番话有道理。

有一种观点与虚拟毒品十分相似。当虚拟现实概念在20世纪60年代刚刚兴起时，主要还是关于毒品文化的。现在既然我们能够在网络空间里抽大麻，似乎一切又回到了起点。想一想这个问题：当用户产生幻觉时，他们一定觉得自己看到的是真实的世界。

---

1. 《去问问爱丽丝》（Go Ask Alice）：一部以日记形式叙事的小说，它讲叙了一个在

15岁染上毒品的小女孩，为了逃避现实而离家出走，最终走向自我毁灭的道路。标题暗指文中那些为了逃避现实压力而在虚拟世界放纵自己的人。——编者注

黑胶唱片

我正在阅读戴维·温伯格写的《新数字技术革命》（*Everything Is Miscellaneous:The Power of the New Digital Disorder*），还没有读多少，但读到第9页时我就被其中关于音乐的评论吸引住了：

过去十多年来，我们想听歌时都会去买专辑，我们以为这是出于对艺术的考量，真实原因却是因为经济成本问题：将许多单曲都放在一张能够长时间播放的专辑上能够有效降低生产、营销以及分销成本，因为这样能够减少录制唱片、运输、上架、分类以及库存管理的费用。但是在音乐进入数字时代之后，音乐的自然单位开始变成了单曲，拥有超过350万首单曲、上千个音乐分类标签的数字媒体播放应用程序iTunes应运而生，每个人都可以随意上传自己的音乐作品，而无须像以前一样征得唱片公司老板的同意。

音乐的单位是单曲？贝多芬和柴可夫斯基听了这话可能不会太认同。

对此，哈佛大学的互联网研究专家温伯格用寥寥数语就将互联网解放神话的实质表达出来了。这种神话是建立在流行的历史修正主义之上，人们认为在互联网发明之前我们都生活在前数字时代，所有人都受到物质以及经济方面的限制，是互联网将我们从这种桎梏中解救出来的。我们以前受到奴役，现在终于自由了。但奇怪的是，人们将数字世界看作是自然存在的，将与之相对的现实世界看作是虚假的，是人工制造的。

看完这些内容后，我将书扔到一边陷入了沉思。随后我找出落满灰

尘的唱片机，又从自己以前精心收集的唱片中抽出一张来，这些收藏都是装在硬纸盒里的黑胶唱片，我按照作家名字首字母的排列顺序将它们放在书橱中。我挑选的专辑是滚石乐队的*Exile on Main St.*，而且是从第三部分开始放的。虽然这张黑色薄片的表面有些划痕甚至还有点凹凸不平，但是还能播放，我小心翼翼地把唱片放到唱片机中并放下指针，让转盘开始转动。

如果你之前没听过这张专辑或者是只听过数字版本，不论是单面的塑料CD（光盘）还是在iTunes上听的单曲，你肯定无法领略到这张专辑的精髓全在于唱片的第三部分，这是滚石乐队于1972年发行的整张专辑中最怪异但也最重要的部分。这张专辑以快乐的形式开始，然后以黑暗痛苦的形式结束（我明白今天人们可能很难想象米

克·贾格尔内心的痛苦，但在20世纪70年代早期，当时布莱恩·琼斯逝去的伤痛尚未淡去，玛丽安娜·费思富尔沉迷于酗酒，阿尔塔蒙特的嬉皮士天启尚在孕育之中，米克那时在心中承受的存在主义式的痛苦是无法靠毒品或性等方式得到解脱的）[注]。

我说了这么多，但还是这张专辑中间部分的单曲与我对温伯格论点的思考有关系。在基思·理查德（滚石乐队吉他手）的狂喜、娱乐至死的“快乐”和米克的绝望中，如果你单独听中间部分的单曲根本感觉不到什么，就像是广告传单一样。如果不将这张专辑以整张的形式而是以单曲的形式放到杂乱无章的iTunes上，这些歌曲可能不会产生任何影响就会被抛却脑后。谁会单独购买*Turd on the Run*这种单曲呢？但如果从整张专辑的角度考虑，这些歌曲就变得十分有价值，成为专辑不可或缺的一部分。这些歌曲超越了作为单曲的身份而成为更伟大的整体，它们成了一种艺术。

不管是听这张专辑，还是听其他人的专辑，比如*Revolver*、*Astral Weeks*、*Forever Changes*、*Blood on the Tracks*、*London*

Calling、*Murmur*、*Tim*、*Bee Thousand*等专辑（这个名单还很长，可以一直延续下去），都让我觉得黑胶唱片一面只有20分钟左右的容量十分合理，这不仅是商家出于成本考虑而做出的决定，更是从“音乐的自然单位”来决定的。个人单曲的自然单位就应该是这样的。

直径为12英寸[注]、可长时间播放、由乙烯基材料制成的唱片即使按今天的标准来看也是一个相当新的科技发明，录制唱片整体上也是一个非常新的行业。经过20世纪30年代一系列的失败尝试后，现代黑胶唱片最终于1948年由爱德华·沃勒斯坦成功发明出来，他当时是哥伦比亚唱片公司的总裁，从属于威廉姆·佩利的哥伦比亚广播公司。当时市场上的唱片是流行了半个世纪的蜡筒唱片，整个唱片每分钟78转而且易碎，一面只能录制3~4分钟的音乐。

人们觉得沃勒斯坦是残酷的暴君，他之所以开发能长时间播放的唱片主要是为了将更多的歌曲录制到一张碟上以节约成本，而且可以捆绑销售，让顾客购买唱片时为不喜欢的歌也付钱。但事实并非如此，沃勒斯坦之所以想要开发大容量的唱片是因为他想要开发一种新的唱片制式——能够完整播放古典音乐作品，这是当时只能录制3分钟音乐的78转唱片所无法做到的。

1970年，沃勒斯坦回忆起他推动哥伦比亚的整个工程师团队开发现代唱片的整个过程时表示，一开始工程师开发的唱片每面只能够录制8分钟的音乐。沃勒斯坦对此并不满意：“我立即就告诉他们，‘8分钟太短了’。”经过对大量古典作品的分析后沃勒斯坦得出结论，长时间播放的唱片必须至少一面能够录制18分钟的音乐，这样一张唱片的两面就能够录制30多分钟的音乐，基本上能够满足90%以上的古典音乐作品的长度。经过一两年的艰苦研发之后，工程师们终于拿出了让沃勒斯坦满意的作品。

换句话说，能够长时间播放的黑胶唱片不是商家为了捆绑销售更多

歌曲而采取的商业策略，而是一种苦心孤诣开发出来的新唱片制式，目的是给听众提供欣赏古典音乐的更好方式。为了开发这种能够更好呈现古典音乐的唱片，哥伦比亚唱片公司实际上还将利润丰厚的流行音乐市场拱手让给了竞争对手——美国无线电公司。美国无线电公司当时正在开发一种7英寸长、每分钟45转的唱片。

随后这两家公司开始了唱片转速标准之争，人们将其称为“速度之战”，最终的结果是两者相互妥协，共同繁荣。新制造出来的唱片机能够同时播放45转和33转这两种唱片格式，顾客可以购买价格较低的45转唱片单曲，也可以购买价格较高、播放时间更长的黑胶唱片合集。流行音乐很快就追随古典音乐的步伐开始录制黑胶长唱片，音乐家和唱片公司也为了获取最大化收益并且给“粉丝”提供更多他们喜欢的歌手的音乐而拥抱黑胶唱片。流行音乐黑胶唱片的产生并没有逼迫消费者购买额外的音乐，他们还是可以精挑细选购买45转唱片，黑胶唱片只是扩大了人们的选择范围，让他们能够更自由地选择自己喜欢的音乐。

其实温伯格正好把整个事情理解反了，不是长时间播放唱片的诞生导致了“自然”单曲被捆绑成唱片进行销售，而恰恰是黑胶唱片的诞生增加了流行音乐单曲的数量，让消费者有更多选择的余地；而且黑胶唱片还激发了流行音乐的创造力，词曲创作人和乐队开始利用这种新的、时间更长的音乐格式达到自己的创作目的。结果就是单曲和音乐合集这两种形式都大获成功。

温伯格对专辑的第二个误解是他认为黑胶唱片是唱片业限制产品供给的一种手段——为了减少制造、运输、整理、分类以及备份唱片的数量。但事实是专辑和音乐单曲不但增加了唱片的数量，反过来也增加了销售唱片的唱片店的数量。它释放了录制音乐发展的洪流。值得注意的是，这段时间内唯一能够与唱片竞争的是广播，当时广播也提供免费音乐。对唱片公司来说，与广播竞争最好的方式就是增加唱片的数量，给消费者提供更多消费选择，这一点是广播无论如何都比不上的。总而言

之，黑胶唱片不仅给消费者提供了更多选择的空间，还给了艺术家留下了更多的创作空间来表达自己。每一个人都能从中受益。所以黑胶唱片这种形式不是一种限制，而是一种福音，它给消费者提供了选择的机会并且激发了音乐人的创造力。只有傻瓜才会把*Exile on Main St.*或*Blonde on Blonde*或*Tonight's the Night*等作品拆分来卖。

然而温伯格却在这里叫嚣将黑胶唱片转化成散乱的数字音乐的形式，将我们从数十年来黑胶唱片的"奴役"下解脱出来。很明显，温伯格是在扭曲历史，给人们灌输一种意识形态观点，反驳这种观点也不是说我们就是唱片业的"托儿"。数字音乐的兴盛会带来音乐界的又一次创新吗？我也不知道答案，可能我们会听到一些不错的作品，也可能听到的完全是垃圾，或者两者都有。但我知道我们都应该感谢乙烯基黑胶唱片的诞生及其贡献，而不是欢呼它的死亡。

至于将个人单曲作为"音乐的自然单位"，这只不过是我的幻想罢了。

---

1. 米克·贾格尔是滚石乐队的主唱。布莱恩·琼斯是滚石乐队的创始人之一，他死后乐队只剩下米克和另外4个人继续发展。玛丽安娜·费思富尔是米克的前女友，米克为她创作了一首影响她一生的歌。滚石乐队曾在阿尔塔蒙特举办了一场免费音乐会，但是那场音乐会上演了一出惨剧，许多歌迷被当地臭名昭著的保安刺伤，还有一人被刺死，这些事情都成了米克心中的痛点。——编者注
2. 1英寸=2.54厘米。——编者注

互联网应该忘记信息吗

《纽约时报》最近也开始采用搜索引擎最优化策略了，以至现在它庞大数据库中的所有文章都有可能会出现在网页搜索结果的顶部或周围，但这一策略也产生了一个意想不到的后果，对此，该报公共编辑克拉克·霍伊特这样写道：

对于之前一些关于人们错误的、过时的和不完整的文章与报道，都会对人们现在的生活造成影响。越来越多的人开始抱怨这些文章可能会严重影响到他们的生活，有时候一些包含错误信息的旧新闻可能会让他们失业或无法得到新的工作，或者客户会因为看到这些新闻而取消与他们的合作。

霍伊特举了一个例子，艾伦·克劳斯是纽约市的一名公务员，他在1991年因为与新上司意见相左而辞职，正好当时办公室内正在进行一桩诈骗案的调查工作，所以《纽约时报》报道该事件的一篇文章的标题就是“某某否认自己辞职与调查有关”，现在如果你在网上搜索克劳斯的名字，就会发现这篇文章正好出现在搜索头条。时隔16年之后，克劳斯的名誉将再次因为这篇文章而受到损害。

还有许多人处于和克劳斯一样的困境，他们纷纷联系《纽约时报》以及其他媒体，要求将这些不实报道从资料库中删除，但《纽约时报》一般都会拒绝这些要求，因为他们不想更新自己的历史记录。一名编辑告诉霍伊特，删除资料库中的文章就跟“将托洛茨基从克里姆林宫的官方照片中去掉一样”。

但是既然《纽约时报》正在使用搜索引擎最优化技术将其文章推到

搜索结果的首位，那它是否也同样具有道德义务确保这些旧报道不会损害人们的新生活，也不会对他们的名誉造成伤害呢？《纽约时报》内部也在讨论这个问题，霍伊特写道："在一些案例中如果佐证充分的话该报也会对一些文章做相应修改。"

《纽约时报》的困境折射出了互联网的另一个问题，那就是互联网顽固而可塑性强的记忆问题。哈佛大学的公共政策教授维克托·恩伯格告诉霍伊特："报纸的档案应该被编程，就像人脑一样允许一些信息被遗忘。"

随着时间的流逝，人们一般会将琐碎的事情忘掉，只记住重要的东西。但计算机时代将这一切都改变了，现在所有的事情不管重不重要、年代是否久远、信息是否完整都不会被遗忘。按恩

伯格的逻辑，《纽约时报》应该开发一项允许一些信息被遗忘的程序，而拥有重大影响的文章则应该一直存在。

通过搜索引擎最优化，新闻机构和其他公司正在积极操纵互联网的记忆，他们让互联网记住了那些本来应该逐渐淡化或消失的东西。所以如果我们可以通过技术让互联网记住信息的话，也理应让互联网可以忘记它们，这种忘记不是指删除信息，而是指允许一些信息自然淡化，不人为地强调或突出这些信息。

创新方式

有一天我正在看最新一期的《大西洋月刊》，正好看到雷·库兹韦尔写的一篇十分有意思的文章，现摘录如下：“创新方式现在已经民主化，所有人都可以进行创新，假如现在每个人的手里都有一台高清摄像机和一台电脑的话就可以创作出一部高质量的电影。”按照他的逻辑，那么铅笔的发明就可以让每个人都能写出高质量的长篇小说了，而我的工具箱里有一把锯子我就可以制造出一个精美的衣柜了。

吸血鬼

人们应该对身边亲近的人给予更多的关心，关注他或她的点点滴滴。但对一个人了解得越多，就越会吸走那个人的生机……这也是吸血鬼的诱惑所在。

——戴维·赫伯特·劳伦斯

流行文化中的怪兽，通常都是人们内心对未知事物的恐惧的投射，这其实是一种不安的表现，但这种令人不安的恐惧还没有被大众所意识到。迄今为止，美国最受欢迎的吸血鬼电影是《三十极夜》（*30 Days of Night*），斯蒂芬妮·梅尔的吸血鬼史诗《暮光之城》（*The Twilight Saga*）已经卖了几百万册。在Facebook上人们玩得最多的小游戏就是吸血鬼游戏——在游戏里你要努力吸取自己朋友的鲜血。吸血鬼简直充斥了整个Facebook。

关于吸血鬼的神话自古就有，至少能追溯到4000年以前，而且一直长盛不衰。一位学者写道："虽然吸血鬼文化有各种变体，但万变不离其宗，所有的吸血鬼故事都有一个显著特征，那就是吸血鬼都吸人血。"但吸血鬼与其他怪物不同的地方就在于吸血鬼不是使用暴力而是使用诱惑的办法来达到自己的目的："吸血鬼不会直接将人撕碎扯开，然后把心脏挖出来。吸血鬼想要吸人血必须得到受害者的认同及邀请，受害者要主动把身上的十字架拿下来，之后吸血鬼才能在她的脖子上轻轻咬一口以获得维持生命的血液，我们一般将它称之为爱之吻或死亡之吻。"

今天互联网巨头们的商业策略跟吸血鬼差不多。他们的主要目的是

想要了解我们，将我们的信息录入他们的数据库中，他们对用户的渴望是永无止境的，为了生存他们必须了解我们生活及兴趣的点滴信息。而我们对这种诱惑其实一点儿也不反感，我们甚至主动拥抱这些公司，欢迎他们介入我们的家庭以及生活之中，因为我们想要得到他们提供的便利服务。但当我们倾斜自己的脖子等待被吸血的时候，我们能感受到那种流失自我的感觉，感觉自己越来越空虚，存在的界限开始变得模糊。

在灌木篱笆后边吃垃圾

今天《观察家报》（*The Observer*）中有一篇文章是隐私捍卫者尼克·罗森写的，他提供了一些实用指南，教导人们如何逃避电子审查。“实用”这个词在这里有些调侃的意味。

以下是罗森教你如何买一部不会被窃听的手机的技巧：“随机旅行到一个你从来没去过的小镇，找一个没摄像头的地方给当地的流浪汉一些钱，让他帮你买一部手机，这样你就不会被摄像头拍摄到，也能够买到一部不会被监听的手机了。”

“为了避免被水电公司监控，你应该停用水、电、气等公共服务设施，转而使用太阳能和雨水收集器，”罗森评论道，“这个世界上有成千上万的人生活在没有水、没有电、没有城市管网的地方，他们只能住在小木屋、拖车或圆顶帐篷里。”

如果你不想在购物时被监控，那你就应该避免使用“现代支付手段”，你可以在杂货铺里采用以货易货的方式得到自己想要的东西，或者等晚上商场关门后去垃圾桶中翻拣食物。

在文章最后罗森自己也承认，读者可能会认为他的许多建议十分可笑。我想这就是他想表达的重点吧，我们任自己的生活被别人窥探监视以至任何反抗在我们眼中都显得很荒唐可笑。切断与网络的联系就好像是要把自己变成一个反间谍一样，成为一个住在圆顶帐篷里只能吃树叶或垃圾的特工。

社会嫁接

“媒体每过100年就会发生一次巨大变化。”马克·扎克伯格在纽约的Facebook社交广告大会上如是宣称，他从曾经的程序员男孩变成了一个大思想家。回顾2000多年的历史你就会发现，每过一个世纪，媒介都会像钟表一样精准地发生巨大改变。洞穴壁画持续了100年，然后随之而来的是烟雾信号，之后是印刷媒体，正好是在几乎相隔100年之际发明的，一直到今天——Facebook接过这百年传递的火炬继续领跑。扎克伯格说：“下一个100年广告将发生翻天覆地的变化，这种变化就从今天开始。”

是的，今天（2007年11月6日）就是我们余生将被广告充斥生活的第一天。

我很喜欢扎克伯格将“媒体”与“广告”混为一谈的方式，这种方式克服了主流媒体最为头疼的难题——社论变成了软文，媒体变成了赞助商传递信息的传声筒。

营销是双向的，而广告则是社会的，扎克伯格表示。所有的亲密行为都能作为品牌推广的机会，所有的友谊都可以货币化，甚至一个吻也可以进行价值交换。“Facebook的广告系统是服务于社会广告的，比如用户购买的产品或对餐馆的评论都可以变成广告的信息。”一个媒体界的人评价道扎克伯格之前所说的社交图谱最后变成了社会嫁接的平台。

Facebook曾与可口可乐合作了一种新型的营销方式并且大获成功：

可口可乐旗下的雪碧品牌在Facebook上发布了一个新页面，邀请用户添加一款名叫“Sprite Sips”的小游戏。在这款游戏中，用户能够

创造、配置并且与网上活生生的雪碧小精灵互动。而且美国的用户可以通过输入PIN（个人身份识别号）获得更好的用户体验，包括解锁雪碧小精灵的独特技能以及其他配饰，这些PIN可以在购买的雪碧饮料瓶盖内发现。而且朋友们还可以通过雪碧小精灵在Facebook上互动。另外雪碧还将创立新页面并利用Facebook病毒式传播的方式运行一系列社会广告来宣传这个应用，以扩大用户基础。

这个系统的逻辑是这样的：一开始系统会让顾客放心地将他们的个人数据上传，但随后系统不仅会把这些数据卖给广告商，还会让顾客成为这些广告的载体。那顾客又相应地获得了什么回报呢？大概只有网页上那个雪碧小精灵吧。

性爱机器人的图灵测试

俄罗斯的一个诈骗团伙曾使用一款名叫“网络情人”的人工智能产品行骗，他们在网络聊天室里假装成单身女人去撩单身男人，并骗取那些男人的信息用于犯罪。令人意外的是，这个软件把所有人都忽悠住了，几乎没有人意识到这是一个程序在跟他们对话，大家都以为屏幕后面是一个性感女郎，但其实这只是一个性爱机器人。“‘网络情人’的智能水平相当高，与人类对话也十分流畅，让人几乎无法分辨这到底是程序还是真人，”一位安全研究专家在其报告中说道，“这个程序还能够在半个小时之内成功匹配并与10个男人调情。”

看来图灵测试马上就要被性爱机器人打败了，人工智能马上就要获得突破了。不管真实与否，人工智能的这种突破都跟贝瑞·邦兹[注]史无前例的耀眼成绩一样，需要打上一个引号。有研究表明，当人们“性致”高涨时，智商就会急剧下降。我不会贸然地对“网络情人”加以品评，但至少这款人工智能产品相对于其他人工智能产品来说优势非常大。

从性爱机器人的成功中我们还能学到一点——如果你想让人工智能超过人类智能，有两种方法可供选择：让机器变聪明或让人类变蠢。从以上例子中我们可以看到，第二种方法更有效。

---

1. 贝瑞·邦兹是棒球史上最伟大的球员之一，一共获得过7次最有价值球员的头衔，是职业运动员中获此头衔最多的球员，更被誉为有史以来最顶尖的三个打击者之一，曾拿过8次金手套奖。但近年来他被卷入禁药丑闻，人们怀疑他的耀眼成绩是服用禁药的结果。——编者注

透明的世界

英格兰西南部巴罗格尼村的村民最近正式要求在线地图厂商将他们村子的地理位置从数字地图中删除。以前经过巴罗格尼村的人并不多，但自从数字导航将该村的地理位置纳入其中之后，村子就被各种途经车辆充斥，这些车辆都是按照导航的最近路程指示经过这里的。有许多地方都在经历和巴罗格尼村子类似的遭遇——曾经安静无比、鲜有人知的小镇如今喧嚣嘈杂，满是行人及过路车辆。

更新换代的数字地图可能会把情况变得更糟。通过联网，它们可以向车主提供交通堵塞、事故以及道路施工的实时信息。拉斯韦加斯的国际电子消费展上有公司发布了一款名叫Dash Express的新软件，他们宣称这项新技术将“永久终结交通堵塞”。

这听起来很不错，不过我还是满腹疑问：我们所有人都真的需要同样对等、精确到秒的道路信息吗？如果每个人在交通堵塞时都接收到同样的信息而选择另一条道路的话，那么马上又会造成新的堵塞。那时候我们可能就会开始怀念信息不那么及时的年代了。

这就是事情透明之后产生的问题——当所有人都知道同一件事情之后，这就意味着更加难以避免其影响。关于这一点，致力于寻找最好冲浪地点的冲浪爱好者最有发言权。以前，他们发现了一个冲浪圣地不会公之于众，可以相对安静和开心地冲浪，但最近人们开始沿着遥远的海岸线安装一种名叫“冲浪探头”的摄像头，用以拍摄和记录冲浪画面。由于摄像头的曝光，一度安静的海滩最近挤满了冲浪新手，这让许多冲浪老手十分不满，极端一点的人甚至将许多摄像头都打破了，他们希望这样做能改变这种现象。

虽然打破摄像头一时解了气，却于事无补。每当一个摄像头被打破，人们就会在原来的地方安装更多摄像头，并将所有画面都拍摄下来。

互联网对信息的快速响应和曝光会引发许多问题。当然，这会打破许多壁垒，但同时它的透明性也会让许多原来只属于最勇敢、坚韧和足智多谋的人的优势消失。比如勇敢的冲浪爱好者好不容易才找到一片冲浪圣地，而懒惰的大众只要靠点点鼠标就能发现并占领那里；以前仔细研究地图并搜寻小道抄近路的人现在可能发现自己陷在了拥挤的人潮中，这些人都是通过GPS（全球定位系统）导航过来的。

如果情况一直这样发展下去，会不会让我们之中那些最勇于探索新世界的人从此丧失探索未知世界的欲望呢？毕竟，如果一切秘密在互联网时代很快就变成了路人皆知的东西，那探寻的意义又何在呢？

盖里甘的网

尽管维基百科的删除主义者一再努力，但维基百科真正的荣光和魅力仍在于其所展现出来的模糊、神秘和虚无缥缈的色彩。在维基百科上，人们事无巨细地详述卡通人物、电子游戏、过时的编程语言以及只有科幻片中才存在的机械设备的细枝末节，这在其他地方是不可能实现的。不管怎么说，维基百科对拥有强迫症、喜欢到处炫耀知识的青少年来说具有里程碑意义。维基百科中关于性的讨论也从未如此嘈杂。

最能展现维基百科这一特征的例子就是其对《盖里甘的岛》（*Gilligan’s Island*）这部60集的情景喜剧全景式的记录和报道。其中不仅有对于电视剧本身的详细介绍，还有对剧中每个人物，包括盖里甘、船长、教授、玛丽·安、金杰、瑟斯顿·豪厄尔三世以及尤妮思等人的分析，此外还有关于电视剧的各种周边产品的信息，比如依据电视剧拍摄的电影等。

《盖里甘的岛》刺激用户在互联网上自发进行讨论并参与互动，生成许多新内容。网上甚至还有一个关于剧中人物的同人小说资料库，在这些同人小说里，剧中人物在各种戏剧化的场景中冒险。YouTube和Facebook上还有大众精心制作的视频和页面，用于讨论一些没有标准答案的问题：“到底该选玛丽·安还是选金杰？”如果要给网络2.0换一个名字来强调大众媒体的流行文化与互联网用户生成内容之间的共生关系的话，我觉得称之为“盖里甘的网”再合适不过了。

所以可想而知，当我前几天读到新媒体学者克莱·舍基在一次网络2.0大会上的发言时产生的困惑有多大了，因为他在大会上宣称《盖里甘的岛》以及网络2.0在人类历史上是相互冲突的力量。难道舍基教授

上的网跟我们普通人上的网不一样吗？

舍基教授认为以《盖里甘的岛》为代表的电视情景喜剧是“20世纪影响最大的科技发明”。因为它在“二战”后的数十年内始终牢牢掌控着人们的空闲时间。情景喜剧“事实上起着认知散热器的作用，分散了那些可能会引起社会热潮的思想”。我不太明白舍基所说的社会热潮指的是什么，但不管怎样，我们都是在万维网诞生并提供给人们参与的机会后，才可以用自己的“认知盈余”来做一些如编辑维基百科词条或在《魔兽世界》（*World of Warcraft*）词条中创建一个精灵角色等事情。舍基写道：

你看过《盖里甘的岛》吗？其中有一集讲述了他们一群人就快成功离开这个岛了，但后来因为盖里甘的原因导致他们最后离岛失败。那一集我重复看过许多遍，每次看的时候我都专心致志，既不写博客也不编辑词条或处理邮件，那半个小时我完全沉浸在电视剧里。我当时无法再做其他事情，这就是电视媒体强加给我的，因为当时我没有别的选择。可是现在情况完全不同了，这是一大惊喜。就算你坐在房间里沉迷于游戏，并把自己想象成游戏中的一个角色，从我个人的经历来说，这都比坐在房间里沉迷于玛丽·安和金杰哪个更好看有意义。

舍基教授在这里所说的不过是把互联网乌托邦主义者关于互联网解放的老生常谈重新包装了一下而已。互联网解放神话一直痴迷于对前互联网时代和后互联网时代做明显划分。在黑暗的前互联网时代，用舍基的话来说，“我们都是被动的电视懒虫，被迫接受电视媒体呈现给我们的内容而别无选择。”我们就像河中浮木一样，媒体的大潮往哪儿流我们就只能往哪儿漂。最终是互联网的诞生解救了我们。我们不必再被迫接受电视媒体的内容，现在我们可以主动“参与”“分享”“生产”内容。当我们将目光从电视屏幕转向电脑屏幕时，我们最终获得了解脱。

毋庸置疑，互联网正在改变媒体的整个结构，由此产生的影响波及深远，结果可能是好的，也可能是坏的，现在还无法预料。但至于舍基

所说的——我们在前互联网年代里无所事事，唯一的选择只有看电视——简直是一派胡言。可能克莱·舍基在互联网发明之前整天除了看电视情景喜剧什么都不干（我觉得这种可能性也很小），但我恰好也经历过他所说的那个黑暗年代，我记得自己当时有许多事情可做。

你和你的朋友们看过《盖里甘的岛》吗？确实我们都看过并且很喜欢，只是不像舍基以为的那么狂热。那时候我们看过各种情景喜剧以及其他电视节目，这是我们生活的一部分，但不是我们生活的全部。据我所知，大部分人都在“参与”“生产”“分享”某些东西，不仅是通过媒体，更在现实世界中有所作为。他们拍摄了8毫米电影（胶片宽度仅为8毫米的一种电影），跟别人一起组乐队，创作歌曲，写诗和小说，创作油画作品或漫画，玩摄影，读书，看电影，听歌，并讨论到深夜，自发参与政治活动，进行街头抗议以及其他各种有意义的活动。不好意思，除了一无所有的“失败者”之外，我还没见过谁完全沉浸在电视节目中无法自拔。

汤姆·丝丽对舍基的新书《未来是湿的》（*Here Comes Everybody*）进行了精彩的评论，揭露了一些互联网自由神话的华丽外表。在这本新书中，舍基描述了在虚拟社区中的社会和经济动态。但正如丝丽所说，他对互联网过于乐观，因此人为的放大了互联网发明前后的差异：

克莱认为互联网正在促进新的组织形成，他总结道：世界将因为这些新的组织而重放光荣，虽然我们都没看到这一点……虽然克莱告诉我们该如何利用数字技术来创新在白俄罗斯发生的抗议行动，这听起来十分有意思。但我们真正想问的是，为什么在经过伊拉克战争的幻灭之后，抗议活动却比伊拉克战争之前少了呢？我们的社会真的因为互联网的出现而变得更加民主，更加互助，更加合作了吗？至少我没有被他的说辞说服。

就像丝丽说的一样，如果你回头审视一下历史的话，就会发现所谓的自由神话不攻自破了。我们知道，《盖里甘的岛》的首播时间是1964

—1967年，那几年里我们的社会一点儿都不沉寂，许多风起云涌的社会活动都发生在那几年。那几年文化与艺术都处于蓬勃发展之中，大规模抗议此起彼伏，人们组织起真正的庞大组织参与民权运动、反战运动、女权运动以及黑人民权运动，那几年迷幻音乐运动方兴未艾，其他各种运动也不断兴盛。那些年里人们没有待在家里，而是走上了街头。

如果大家这么容易就被《盖里甘的岛》和其他电视节目征服，那该如何解释1966年、1967年、1968年发生的事情呢？无法解释！事实上，如果你对比一下1968年和2008年，你甚至会觉得从总体来看，网络不仅不是社会运动的推进器，它还削弱了人们的积极性。更进一步研究的话你会发现，网络将我们“参与”和“分享”的热情都引导到各种政客和商人更想要看到的场景中。

至于更严重的问题则是：玛丽·安[注]。

---

1. 玛丽·安（Mary Ann）：在英文中也暗指大麻。此处是双关语。——编者注

完全控制

在碰撞乐队（the Clash）的歌曲*Complete Control*的MV（音乐短片）中有一幕令人血脉贲张，那就是当米克·琼斯在进行吉他独奏时，乔·史楚默对他高喊：“你是我的吉他英雄！”这看似是在开玩笑，其实不然。碰撞乐队的*Complete Control*，性枪手乐队（Sex Pistols）的*Anarchy in the UK*和X-Ray Spex（英国著名朋克乐队）的*Oh Bondage Up Yours*这几首歌可以看作是对朋克思想内涵的完美净化，向人们表达了朋克思想从堕落中重生的理念。*Complete Control*从表面看是在反抗唱片公司，实则是碰撞乐队用以横扫眼前一切束缚和障碍的武器，它甚至将“粉丝”也视为一种束缚。乔的呐喊可以看作是歌曲的高潮，也是整个朋克颠覆运动的最高潮，他将自身转变成观众崇拜的主体和客体，从而使“粉丝”从消费者的既有角色中解脱出来，通过将“粉丝”文化转化成一种颠覆行动，彻底颠覆了传统的“粉丝”崇拜。现在乐队就是“粉丝”，“粉丝”也是乐队，两者并行不悖，超越了传统的生产者和消费者之间的动态循环。

“你是我的吉他英雄！”

乔也明白，这句话说出之后转瞬即逝，当歌曲结束后一切又重回原样。我们只是在这首歌的时间里才是完全“脱离控制”的，曲终人散之后我们又都纷纷回到自己原有的社会身份和标签之中。当这首歌在1977年刚发行时，我跟我的朋友们一遍又一遍地听，对这首歌深深着迷。我们都希望能够超越控制和束缚，但我们也意识到听这首歌即意味着我们在现实中是无法超越各种控制和束缚的，所以只能把这种感情寄托在这首歌中。用英国作家乔恩·萨维奇在《英格兰的梦想》（*England’s Dreaming*）中评论这首歌的话来说就是，“这首歌是在朋克运动黯然失

色时唱响的一首圣歌”。

乔在2002年去世，他有幸不用在生前见证这首歌被收录到电子游戏《吉他英雄》（*Guitar Hero*）中。在游戏花里胡哨的卡通世界中，*Complete Control*这首歌成了彻头彻尾的滑稽性模仿作品，这是对碰撞乐队颠覆精神的完美颠覆，无政府主义成了稀松平常的事情，还有一套计分机制在给你打分。现在当乔嘶喊出“你是我的吉他英雄”这句歌词时，它成了一种广告，成了商家们的引诱策略。当他嘶喊出这句话时，不仅没有带来相互解脱，反而带来一种毛骨悚然的感觉。这十分讽刺，想要摆脱这一切的唯一方法就是假装*Complete Control*其实一文不值，它只不过是一首流行歌曲罢了。

《吉他英雄》这款游戏的流行让社会批评家罗伯·霍宁十分不解：“如果你想要以一种互动性更强的方式来享受音乐，为什么不去跳舞或玩空气吉他呢？假设你真的很喜欢手里攥着把吉他的感觉，那为什么不去真的学习怎么弹吉他呢？如果把买Xbox（电视游戏机）或《吉他英雄》的钱用来买真吉他的话，你还能买一把不错的好吉他。”很显然，霍宁不太理解“参与产品制造的消费者”这个概念，这个概念将创意转变成一种消费主义并且备受推崇，霍宁无法理解这种主义的乐趣在哪里，所以他继续说：“我觉得《吉他英雄》跟Twitter差不多，对于前几代的人来说这些东西都是完全无法理解的，这表明了一种社会现象——社会拒绝接受让人难以理解的东西。”

霍宁引用政治理论家乔恩·埃尔斯特的作品来解释像《吉他英雄》这种琐碎却有趣的东西是如何替代有意义的工作的。乔恩·埃尔斯特在1986年出版的《卡尔·马克思概论》（*Karl Marx*）中，用一个简单的例子说明了辛苦培养天分和轻松消费之间的心理差异：

以弹钢琴和吃羊排为例。人们刚开始学钢琴时肯定觉得非常困难甚至痛苦，与之相比，大多数人第一次吃羊排时都很高兴，觉得很好吃。但随着时间的推移，这两者开始发生变化，随着熟练度的增加，人们弹

钢琴的乐趣会越来越多，而吃羊排的乐趣会随着吃的次数增多而逐渐递减。

埃尔斯特随后评论道：

自我实现活动的边际效应是逐渐递增的：一个人自我实现的程度越高就越会喜欢某项活动。消费正好与之相反，为了从消费中获得持续的乐趣，就需要实现多样化。而从另一方面来讲，多样化却是自我实现的障碍，会阻止一个人到达自我实现的阶段。

霍宁评论道："消费主义让我们沉迷于物质消费中，通过让我们接触各种光怪陆离的东西来丰富我们的身份认同感，这也是当今时代互联网正在加速实现的事情……但这是以牺牲掌握任何技能为代价换来的，我们沉迷得越深，想要掌握一项技能的愿望就会越来越淡化。"

分心是一个完美消费者的最终状态，尤其是因为分心这种状态是可以人为造成的。买一把吉他是实现一种可能性的开始，而买《吉他英雄》则是这种可能性的终结。有人看了霍宁的文章之后评论道："对我来说，《吉他英雄》最激进的举动就是将音乐变成了一种客观上能够量化的活动，这更符合新教徒的职业道德，《吉他英雄》将公司里对量化绩效的考核指标用于音乐领域，改变了以往的主观享受情景。"

那么，到底是谁控制了谁？

所有数字化的东西都将汇合

根据艾萨克·牛顿的定义，向心力是物体受牵引时朝向中心的力。用向心力来形容现在网络的发展再合适不过了。

我是从2005年的春天开始写博客的，那时候我经常访问Technorati，这是当时比较流行的博客搜索引擎，我一天要上好几次这个网站，从中我不仅会监控自己博客的搜索量，还会关注我感兴趣的话题。但在过去一年里，我的搜索习惯发生了很大改变，我开始使用谷歌的搜索引擎代替Technorati，之后就只用谷歌的搜索引擎。我当时感觉很自然，都没有意识到自己上次访问Technorati是什么时候。老实说，我都不知道这个网站现在还在不在了。

我之所以放弃使用Technorati，一部分原因在于它的技术缺陷。虽然用Technorati搜索博客更为精准，但它搜索的速度太慢，以至有时候无法反馈搜索结果。在处理高峰值流量方面，Technorati无法与谷歌抗衡，但这并不仅仅是响应度和可靠性的问题。作为互联网巨头，谷歌能提供一系列便捷服务，你只要输入关键词，就能在谷歌上进行一系列不同的搜索。谷歌会把所有搜索结果呈现在结果页中，用户只要点击链接就能够浏览不同内容。谷歌的服务是最方便、最快捷的，所以我才开始使用谷歌。

某天我读到一篇报道，让我思考良久。据报道，人们纷纷抛弃了Bloglines在线阅读器转而使用谷歌阅读器。其原因跟我上述分析的大致相同，主要是因为Bloglines总发生各种小故障，而谷歌能够快速提供大量的互联网内容。

20世纪90年代即互联网刚刚诞生时，它的离心力很强，将我们从原来媒体的轨道中吸引出来，让我们陷入信息的洪流中。早期的互联网公司如雅虎和搜索引擎网景虽然有许多缺点，但足以将我们引向个人网页以及其他五花八门的信息源。那时候的搜索引擎以能够找到各种稀奇古怪的网站而自豪。那时大型纸媒还没有向互联网转型，所以其在互联网上没有存在感，影响力也很小。

那时候你天真地相信互联网永远会是抵抗集中化的中流砥柱，但这只不过是个幻想罢了。网络离心力的反作用力正在形成，这股力量将我们重新引向大型的中央信息源。超链接正在创造一种反馈回路，这种反馈回路能够扩大流行网站的流行度，尤其是当谷歌等搜索引擎开始用访问量以及其他数据来对网页进行排序时，这种反馈回路的力量就变得更加强大。曾经用来寻找各种隐秘信息的导航工具现在却开始将这些信息过滤掉。

与此同时，基于相同的原因，规模变得极为重要。大型纸媒开始朝互联网转型，创造出大量有吸引力的品牌内容。搜索引擎和内容开始迅猛扩张，通过投入资金和技术来提供更快的响应速度和稳定性，用技术优势为消费者提供更精准的内容，以此吸引和留住消费者。大众传播系统赢者通吃的“网络效应”开始发挥作用。当然，在这个过程中人们也开始变懒，他们不再愿意辛苦地去找东西，而是追随别人已经走过的道路。谷歌可能会给我们提供数千种搜索结果，但我们大部分人可能连看完前3条结果的耐心都没有。当便利与好奇心斗争时，便利通常是获胜者。

维基百科就是借助网络向心力实现自我增强的最好例子，维基百科与其说是人类知识的总结，不如说是人类知识的黑洞。通过剪切和粘贴，维基百科一开始先从其他网络吸收内容，随后则是吸收各种链接，再是吸收搜索结果，最后是吸收读者。因为维基百科通过“不追踪”的设置禁止搜索引擎引用其导出链接到文章的信息源，因此它就获得了搜索

结果的最终话语权，就像黑洞一样，光吸收进来却不释放出去。隐形的一面则是维基百科将其他小型专业网站的流量都吸收了，比如斯坦福的哲学百科内容非常好，但也比不过维基百科。维基百科的词条已经成为许多网站纠错的外部链接，原因不是维基百科是最好的信息源，而是它是最知名的信息源。维基百科是懒人的链接，而我们都是懒人。

克里斯·安德森的长尾理论在网络上也同样存在，但其影响不如现实中那般重要，互联网上的长尾似乎没多大作用，就算它被切掉大部分人几乎都不会注意到。

复兴

人们将Singularity（微软公布的新概念操作系统）称为“极客的狂喜”，通过这个系统人们可能终将实现期望已久的永生梦想，人工智能一旦超越人类智能，就可以在我们肉体枯萎时赋予我们永生。这是雷蒙德·库兹韦尔期待已久的事情了。在一次接受《滚石》（*Rolling Stone*）杂志的采访中，库兹韦尔描述了这个系统不仅能够让生者永生（通过将人们的思想上传到计算机），还能够复活死者（通过重新收集构成死者特征的本质信息）。生命其实也是数据，而数据永远不会死。

库兹韦尔对未来十分有信心，他预测人工智能及纳米科技的进步很快就会让复活机器成为现实，就像宝丽来照相机一样，只不过这种机器打印出来的不是静态照片而是运动中的人物图像。他尤其渴望复活自己挚爱的父亲，他的父亲弗雷德里克在1970年就去世了，当时库兹韦尔才22岁。

他用一种轻柔舒缓的语调解释了如何复活一个人。“我们首先可以通过纳米机器人在我父亲的墓地中找到一些他的骨头或牙齿，从中提取他的DNA（脱氧核糖核酸），这里面包含许多他生前的信息。然后它们可以从我的大脑以及其他还记得我父亲的人的大脑中提取相关信息。”为了能提供更多资料，库兹韦尔还保留着他父亲的各种纪念物品，这样人工智能就能得到更多的数据来复活他的父亲。

库兹韦尔想通过编织记忆的方式来编织DNA，进而达到复活父亲的梦想，这个故事听起来十分感人而心酸。这让我想起了不知道埃德加·爱伦·坡还是乔伊斯·卡罗尔·奥茨写的一本小说，就是讲述了这样一个超脱尘世但又完全是美国式的渴望的故事。死亡让人类古怪的念头变得合

乎逻辑。

用数字来摇滚

2009年9月最新版的电子游戏《甲壳虫乐队：摇滚乐团》（*The Beatles:Rock Band*）[注]上市了，这堪称是全年的文化盛事。记者丹尼尔·拉多什在周末的《纽约时报》上发表了一篇文章报道这一事件，其中有来自保罗和林戈的评论，也有对约翰遗孀、乔治遗孀和乔治·马丁儿子的采访（这些人是甲壳虫乐队成员的家属）。据拉多什报道，苹果唱片公司希望这款全新的游戏“能够通过有史以来浸入感最强的方式让用户来体验甲壳虫乐队的音乐和传奇”。开发这一游戏的Harmonix音乐公司的CEO说：“我们正在经历急剧的文化转型，大家都十分困惑在大众音乐市场下该如何倾听音乐。”拉多什接着写道：“玩音乐游戏需要对一首歌全神贯注，因为这样能够对音乐作品产生更直观的认识。”

20世纪50年代，用数字画画的方式风靡一时。通过这种方式每个人都能成为艺术家——只需要把特定的颜色涂抹在标有相应数字的区域的画布上即可完成一幅作品。今天，当我们庆祝《甲壳虫乐队：摇滚乐团》的发明时，我们又低下头将视线转向那些用数字来画画的辅助工具。但我相信那些在20世纪50年代用数字来画画的人“需要对要上色的画全神贯注，这样才能够对艺术作品产生更直观的认识”。我觉得很多人肯定以为通过数字来画画就能使其从被动的艺术评论者的身份中解放出来，让他们以一种浸入感更强的方式参与其中。

我们不该对这种风尚过于苛刻，风尚之所以成为风尚就在于其有趣性。而且风尚总是能够告诉我们其所承载的关于时代的一些重要信息。布伦南·詹森于2001年在一篇文章中写道：“用数字画画与一致性有关，可能没有什么比这种数字艺术更具隐喻意味的了，这种方式一开始就承诺即使是第一次尝试画画的新手也能够创作出漂亮的油画来！”当用数

字填充的方式来画画时，画画就与灵感无关而变成一件考验手工灵活性的工作了。

《甲壳虫乐队：摇滚乐团》的性质就跟用数字画画这种方式差不多，即用数字方式来创作音乐，再一次用灵活性来代替灵感。这也是一种风尚。今后的十多年里，我们可能会带着怀旧及尴尬的记忆回顾这个游戏。

和用数字画画一样，《甲壳虫乐队：摇滚乐团》也是一种隐喻。作为大众市场的玩家，当我们玩这个游戏时，就像经历了一场时空之旅，游戏将我们带回到20世纪60年代，我们会看到艾德·沙利文（甲壳虫乐队成员）秀的热闹场景，还会看到吸食迷幻药之后出现的

梦幻心境。《甲壳虫乐队：摇滚乐团》是一种仿真尝试，用我们今天的话来说，它是虚拟化的。不像安迪·沃霍尔的波普艺术那样极具煽动性，《甲壳虫乐队：摇滚乐团》的仿真尝试是愤世嫉俗的。它只要求我们跟随指引，按照规则演奏就可以了。如果说用数字画画是循规蹈矩的，那么摇滚乐队则是精于计算的。

---

1. 《甲壳虫乐队：摇滚乐团》是一款音乐类游戏，玩家可以使用特殊控制器来模仿各种乐器的音色，逼真地模拟许多类型的音乐演奏。——编者注

互联网时代育婴

我经常会接到忧心忡忡的父母发来邮件和短信表达他们的焦虑心情——他们担心自己无法在互联网时代成功抚养孩子，让孩子适应在线环境，这也是当今父母教育孩子时的一大普遍挑战。这些父母都很担心他们的孩子将无法在数字时代占据优势地位，我们现如今就生活在这样一个数字时代，定义我们成功或失败的标志就是看我们能获得多少关注。这些父母担心如果他们的孩子无法适应虚拟网络的话将会与这个世界格格不入，没有朋友甚至没有关注者。一个焦虑的母亲写信给我，“如果我们的状态更新了都没有人关注，那还能算是活着吗？”答案当然是不算。在充满各种信息和数据的现实社会中，即使是一小会儿缺乏信息互动都可能导致一种被动状态，让人以为自己已经不复存在。从更务实的角度来看，缺乏互联网技能无疑会限制年轻人未来的职业发展。最好的情况就是他能找到一份不用看电脑的体力活儿，最坏的话则是在学术圈找一份临时的活儿。

幸运的是，现如今要养一个“虚拟孩子”其实并不难。新生的婴儿毕竟是以实体的形式来到这个社会，并且一直在接受外界的变化和刺激。只要孩子从分娩开始就接受信息流的洗礼，接受从生理子宫到Wi-Fi（无线网络）子宫的变化，那么就能实现无缝对接虚拟社会，也就不会出现无法适应的情况了。因此，对父母来说，最紧迫的任务就是要确保他们的孩子从始至终都能待在互联网环境中，并且能够接触到各种网络设备。

同时还有一点要注意，就是不要让孩子出现认知盈余，即一定要保证孩子的精神账户从始至终都是保持完美平衡的。如果认知循环被破坏了，孩子就可能陷入内省的“睡梦状态”，最好在你的iPhone里下载一些

适合孩子的应用，如果孩子的手机或电子设备丢了的话，你手机里备份的应用就可以派上用场。最好不要让你的孩子看纸质书，因为这也会促使孩子进行自我反思，当然，像iPad（苹果平板电脑）等包含电子书应用的电子设备还是可以看的。

户外运动对养育一个“虚拟孩子”来说还有一大问题，那就是亲近自然总会激发人们的内省心理甚至是自我反思，这对易受影响的青少年来说是很正常的。有时候想要把孩子跟大自然分开是十分不现实的，这时候最好的办法就是给孩子各种便携的电子设备，比如音乐播放器、智能手机、电子游戏等来保证对孩子的电子洗礼不会出现中断。如果你无法亲自陪伴孩子参加远足的话，出于安全方面的考虑，你可以每隔几分钟就给他发一条信息确认一下。

要想一直让你的孩子接受电子洗礼可能十分困难，但记住，历史是站在你这边的。虚拟性正变得越来越重要，随着时间的推移无处不在。同时还要记住，现代育婴的一大乐趣就是通过发Twitter、传照片或拍视频等方式记录孩子的成长岁月。而“虚拟孩子”给“虚拟父母”提供了完美的信息素材。

每个被记录的时刻都是独一无二的，因为这些时刻都来自于过去不同的时间段。虚拟性是一种处于永恒更新的状态，婴儿期的快乐将永远持续下去。

反iPad的卢德主义者

一个极客同时会不会也是一个卢德主义者[注]呢？这是我在读科利·多克托罗的一篇抨击iPad的文章时，脑子里突然冒出来的想法。他的文章极具煽动性，多克托罗认为苹果公司口中“神奇的”“革命性的”产品实则是反革命的发明，是邪恶的巫师用黑魔法一下子变出来的邪恶东西。系统封闭的iPad上连个USB（通串线）接口都没有，想下载一个应用都要先获得乔布斯的授权。“这是对iPad所有者赤裸裸的蔑视。”多克托罗写道。你作为iPad的所有者却无法摆弄这该死的玩意儿。

早期的苹果二代配有电路板和原理图，并促成了许多硬件和软件黑客的诞生，他们都试图用苹果二代颠覆传统，想要让这个世界变得更美好……但给孩子买一个iPad并不是告诉孩子“这个世界等待你去参与和建设”的好方法，因为它只能告诉你的孩子，即使是给iPad换个电池这种事你自己都搞不定，还得去求助专业人士。

多克托罗不是唯一对苹果设备的变化感到不适的人，极客们原来的电脑现在已成为外表光鲜亮丽但内里却无聊透顶的电子设备（指苹果电脑），许多人都谴责苹果公司不仅夺走了个人电脑的开放性，还夺走了它的“繁殖力”，即它鼓励、激发创新工作的能力，这是哈佛大学伯克曼互联网与社会研究中心的创始人乔纳森教授的评论。乔纳森教授批判了苹果设备封闭的本质，像多克托罗一样，乔纳森教授呼唤古老却备受喜爱的苹果二代：“它是一块干净的画板，在制造时并不是为特定任务而生。”

这些人慷慨激昂反对的不是电脑而是技术进步，或者更准确地说，是反对不按照他们意愿发展的技术进步之路。他们希望技术的发展能够

跟他们的设想一致，一旦出现他们不喜欢的新变化，他们就会开始喋喋不休地抱怨，怀念苹果二代的年代，因为那时候人机分离，界限分明。

如果奈德·卢德也写博客的话，他很可能跟多克托罗一样写一篇文章抱怨那些新奇古怪的封闭织布机将纺织工人与机械工作分离开来，要求纺织工人参加由织布机制造商设计的培训课程。卢德会告诉我们，织布机的设计是对用户明显的歧视，会剥夺纺织工作者的创造力。

卢德可能是对的。

我对多克托罗、乔纳森还有其他捍卫计算机开放性的人抱同情态度。iPad虽然设计得非常精美，但与苹果二代及其之后的产品相比更像是一种倒退。我到现在还没适应苹果公司把苹果电脑后边的音频输入输出接口取消，我想要的就是一个内部设计相对简单开放、拥有大容量内存、所有计算机该有的接口都齐全的电脑。

但技术进步并不会关心我想要什么。技术进步有时候可能会受到业余爱好者的推动和刺激，但它本身并不共享业余爱好者的伦理观念。技术进步的基本主旨之一就是将人从机械工作中解放出来，事实上，我们区分先进设备和原始设备的一大区别就是看其是否缺乏创造性。要知道，最早的收音机其实既是播放设备同时也可以发射广播信号，最早的留声机既能录音也能播放唱片。但随着科技的进步以及媒体的发展，它们进化成了造型精美、用途单一的娱乐设备，主要放在客厅中起装饰作用。反iPad的卢德主义者所担心的事情，即大众消费设备的创造性被剥夺这种事总是一再发生并且很少遭到消费者的抵制。

技术进步可能偶尔会与个人的信念相一致，在这段时间内个人可能会是热情的技术进步捍卫者。但这只是巧合而已。最终技术进步不会在意任何人的意愿或渴望，那些以为自己是技术进步捍卫者的人在发现进步与他们的某些意念开始冲突之后可能就会改变腔调了。热情将我们所有人都变成了原始主义者（指怀念人机分离时代的人）。

1. 卢德是工业革命初期的一名工人，他当时盲目地认为是机器的出现导致他失业，从而变得憎恨新生产的机器并捣毁它们。卢德主义者就是指那些对新科技发明感到悲观和厌恶的人。——编者注

现在

“思想将能够以光速传播到世界各地，人们能够即时接收这些内容、即时把它们写下来并即时理解。它将会覆盖地球的每一个角落。”以上内容摘自谷歌的一篇新闻报道，他们通过该报道宣布要对光纤进行新一轮投资。

我是瞎说的。上面这段话其实是1831年法国诗人、政治家阿尔方斯·德·拉马丁写的，这段话赞美的对象是报纸。阿尔方斯预测，新闻业将囊括“所有的人类思想”。书籍在信息传播速度方面无法与早报和晚报相提并论，所以最终注定要消亡：“思想等不及待它孕育成熟时再以纸质书的形式出版，这样太慢了。今天唯一可行的纸质书形式就是报纸。”

阿尔方斯关于书籍将消亡的预测并没有实现，但这并不妨碍他成为一个预言家。媒体在过去两个世纪中的发展形态一直是在追求更高的即时性。从印刷小广告到电报，从广播到电视，再到博客乃至微型博客，它们都铁了心要跟上信息传播的速度。这听起来挺有意思的，在阿尔方斯眼中，追求即时性的媒介最终成了即时性的受害者。报纸就没有跟上现在的信息传播速度。

“成熟就是全部。”这是《李尔王》（*King Lear*）[注]中的一句话。我以前觉得这句话很有道理，现在我却不这么认为了，成熟什么都不是，即时性才意味着全部。

---

1. 《李尔王》是莎士比亚创作的戏剧，属于其四大悲剧之一。——编者注

网络与媒体消费

“你可以将互联网的出现看作是技术革命，因为它减少了人们花费在看电视上的时间。”丽贝卡·克里斯汀在位于迪比克的《电讯先驱报》（*Telegraph Herald*）专栏中如是表示。有许多人跟她一样，以为我们花在互联网上的时间多了，就会减少我们看电视的时间，这是一种常见论调，但它是错的。因为随着数字媒体的崛起，美国人看电视的时间比以前更长了。

尼尔森公司在过去十多年中一直在追踪媒体情况，据其2009年第一季度发布的报告显示，美国人花在看电视上的时间达到了新高，平均每个美国人每个月看电视的时间是156个小时24分钟。2010年第一季度尼尔森公司又发布了新的报告，美国人观看电视的时间再创新高，达到每人每月158个小时25分钟。虽然现在超过2/3的美国家庭都有安装网线，但他们整体观看电视的时间一直是有增无减的。

尼尔森公司关于电视观看量的报告实际上淡化了我们对视频点播量的消费，因为我们用电脑和手机看视频的时间也一直在增加。据尼尔森公司的报告显示，家中接入了互联网的美国人平均每个月会用电脑看3小时10分钟的视频，手中持有能看视频的智能手机用户每个月还要额外增加3小时37分钟。很显然，增加人们接触视频的渠道能够有效促进人们观看更多视频。

那年轻人呢？所谓的数字原生民是不是不太看电视呢？答案是否——年轻人看电视的时间也一直在增加。德勤（品牌公司）最近发布的一份关于目标受众媒体使用习惯的报告显示，过去10年来，14~26岁年龄组的年轻人看电视的时间增长得比其他任何年龄组都多。恺撒家庭基

金会最近发布的一份广泛调查表明，虽然现在的年轻人与5年前相比，在电视机跟前待的时间变少了，但这部分减少的时间通过其他途径抵消了——人们现在通过电脑（包括平板电脑）、手机看各种电视节目。根据恺撒家庭基金会的报告，总的来说，“由于观看电视节目的载体变得更加多样化，实际上现在年轻人观看电视的时间每天都增加了38分钟”。尼尔森公司的报告也显示，儿童、青少年及青年的电视观看量一直在增加。

那么人们自制的业余视频又如何呢，比如网民上传到YouTube上的各种视频？这些视频会引导我们减少对媒体的消费吗？答案还是否。正如布拉德利·布洛赫最近在《赫芬顿邮报》（*Huffington Post*）上发表的一篇文章中表示的那样，人们可以轻易将他们自制的视频上传到互联网上，这种做法实际上正好起到相反作用——增加了人们对媒体内容的消费。“即使我们上传一张欢乐喵星人的图片，看的人也远比制作内容的人多。”布洛赫说。布洛赫在YouTube娱乐频道上传的视频作品的点击量非常高，“这是YouTube上最受欢迎的视频之一——‘查理又咬了我的手指！’主要拍摄了一个小男孩把手伸进他小哥哥的嘴里结果被咬了的画面。这个视频已经获得了2.11亿的点击量。这个56秒的视频原来只是打算拍下来给孩子的教父看的，但没想到后来会受到这么多人的欢迎，该视频总的观看时间相当于1600个人在一年的时间里每周都工作40小时”。这种更快捷和更方便的视频观看方式，让我们可以利用生活中的碎片化时间来观看那些短视频。

为了更准确地衡量网络对媒体消费的影响，你需要将人们消费于网络媒体的时间与他们之前看电视和其他传统媒体的时间合并。一旦这么做了，你就会发现网络没有减少人们消费于媒体的时间，反而增加了不少。换句话说，网络延续了长久以来的文化趋势而非逆转了该趋势。不同的是，你不必再待在电视机跟前了，有了智能手机，你走到哪儿都可以随意观看视频。

让资本家安全分享

作家、企业家史蒂文·约翰逊最近在《纽约时报》的金融板块专栏中发表了一篇文章，声明了他对“开放式网络”创造性的支持——“开放式网络”是指一个聚集在互联网上分享各自想法并生产一个或多个数字产品的群体。由于他们独立于市场之外且不受利润的驱使，所以有人觉得这种社会生产团体的出现是对传统市场形态的威胁。还有什么对消费者资本主义的威胁能比人们聚在一起为别人生产东西却不要钱更大呢？但资本主义者无须过度担忧。“分享这种不计报酬的创新点子的网络群众是在非市场环境中构思的创意，”约翰逊写道，“但他们能够创造新的平台为商业提供新的发展机会。”换言之，这些互联网上志愿者分享的创新点子能够转变成大公司赚钱的工具。

约翰逊的观点是典型的互联网乐观主义者的观点。在商业顾问蕾切尔·波兹曼和卢·罗杰斯带有马克思主义思想的新书《我的就是你的》（*What’s Mine Is Yours*）中，两人在书的开篇就描绘了一幅看似反市场的革命场景：“随着社交网络的汇聚，人们对网络社区重要性的认识不断提升，消费环境问题以及成本意识会将我们的消费观念从陈旧的、头重脚轻的、集中化的消费主义转变为分享、聚合、开放、协作的新消费理念。”我们正在从“20世纪的过度消费”转向“21世纪的合作消费”，以前我们的消费是被“信用卡、广告以及我们拥有的东西”来定义的，现在我们的消费却是由“名誉、网络社区以及我们能够接触到什么内容，我们如何分享信息，我们能给予什么创意”来定义的。

但当人们开始反对反消费主义的理念时，波兹曼和罗杰斯马上又开始淡化其危险性。跟约翰逊一样，他们俩最终都是希望他们在互联网上分享的创意点子能够为商业公司所用，为商业公司的利润目标服务。他

们俩怀着天真但很吸引人的意愿写道：“可能协作消费最令人兴奋的一点就是它能够弥合社会主义者和资本主义者之间的意识形态鸿沟，不必在这两者之间做二选一的抉择。”事实上，“大部分参与协作消费的人都不是盲目乐观的空想主义改良家，他们都仍然相信资本主义的市场原则和利己主义……协作消费绝对不是反商业、反生产或是反消费者的。”

波兹曼和罗杰斯更倾向于吸收反消费主义的能量而非释放它。相同的冲突还贯穿于咨询顾问唐·塔普斯科特和安东尼·威廉姆斯写的关于维基经济学的文章中，在他们的新书《宏观维基经济学》（*Macrowikinomics*）中，他们引用了汤姆·丝丽的评论，认为网络是“改变的革命性力量，会将我们引向完全不同的未来”。然而，正如丝丽随后指出的，大肆鼓吹这本书的人都是来自大公司的CEO，对这些“作者”来说，“开放式网络”的最终承诺就在于为商业公司提供新的机会或平台来谋利。

今天的互联网革命者最显著的特征就是从来不会从政治或历史的角度去思考问题，因为他们担心自己真正会陷入“革命”中。对他们来说，就算互联网瓦解了，它还是会回归到对现状的维护上。这种观点说不上对错，毕竟这些作家的读者都是商业人士，但他们的作品正好证明我们已经离网络刚诞生时的理想主义有多遥远了。那时候，在线社区都以反对商业化而自豪，约翰·佩里·巴洛在他的“网络空间独立宣言”中轻蔑地称世俗世界为“那个工业化的社会”。

谷歌领会不了典故的内涵

批评家亚当·基尔希在《华尔街日报》的专栏上发表了一篇名为“谷歌时代的文学典故”（*Literary Allusion in the Age of Google*）的文章。在这篇文章中，凯西讲述了典故的艺术是如何随着经典名著阅读量的下降而日渐式微。当个人的文学知识储备减少后，他对引喻的理解能力也会逐渐下降。基尔希还表示，随着时间的推移，文学典故的形成将成为精英阶层专有的实践。也就是说，典故不仅不能连接读者和作者，反而会分化他们之间的关系。“你是否读过‘四月是最残酷的季节’，‘生存或死亡这是一个问题’或‘耶和华是我的牧者’这些经典句子，”基尔希说，“因为总有一些人不明白其中所引用的典故的含义，或者压根儿不知道这是在引用典故。”

面对这种情况不必担忧，因为我们还有谷歌。谷歌可以为哪怕是有阅读障碍的读者提供所有语种文学典故的搜索服务，你只要在搜索引擎中轻轻输入几个字，就能快速了解文学作品中引用的典故。“当艾略特将梵文、法语和拉丁文的典故都融合到《荒原》（*The Waste Land*）这首诗歌中时，他必须添加注释对其进行解释，但在今天没有哪个诗人能难倒读者，读者只要能上网就可以搜索到诗歌中典故的含义。”基尔希写道。结果就是典故开始变得更加“民主”和“亲切”。文学已经失去其韵味了。

今天，与文化民主主义者争论是一件十分危险的事，但基尔希的预估有很大的问题——这些都是建立在他本人希望“典故”能够成为跟“引文”和“引语”一样的东西这一基础之上。而事实上，典故不是引文，也不是引语，更不是超链接；典故是一种暗示、线索、玩笑，是会心的瞬间，有时也代表一种无声的敬意。它所引用的内容通常都很含蓄而非直

白，其本质内涵是趣味。“典故”这个词起源于拉丁文，字面意思就是“一起玩儿”或“开玩笑”。

文学典故的模糊性能够将说话者和原文之间的界限模糊掉，这是其艺术本质和魅力所在，也是典故在谷歌时代面临濒危境地的原因。计算机化的搜索引擎能够明确而快速地分析引文、超链接之间字面上的关联，却无法感知更微妙的关联——那种含蓄而隐秘的倾向性观点。搜索引擎呈现的是字面思维导向而非文学思维导向。谷歌的最终目的是让文化能够被机器解读和分析，我们都能从这种发展中受益，但谷歌忽略了一点——在人类文化中许多有价值的东西都是模糊和微妙的，是机器永远都无法体会和解读的。

基尔希说艾略特必须给《荒原》添加许多注释才能够让读者查阅并理解那些典故，但真理并不是非黑即白的。《荒原》第一次在杂志上发表时并没有注释，这些注释是诗歌以单行本的形式出版时才添加的，事后艾略特对此表示非常后悔。他评论道：“注释给读者进行了错误的引导，我很后悔把这么多的读者都送上了一场疯狂追求真理的旅程。”在给诗中的典故添加了注释后，这些注释将会引导读者将他的诗歌看作是一个错综复杂的知识迷宫而非意韵深远的个人情感宣泄，这个问题在今天也一直在困惑并阻碍着诗歌读者。《荒原》之美并不在于那些典故的来源而在于音乐，或者说是音乐典故，它将古老的碎片化旋律重新编织成一些新的内容。谷歌呈现越多关于《荒原》的内容，可能就越会忽略《荒原》所传递出的精美乐音。

让我们以济慈的《1916年复活节》（*Easter 1916*）这首诗歌为例：

如果他们爱得太深，

至死都无法解脱呢？

如果你意识到这首诗歌引用的典故是雪莱的《阿拉斯托尔》

（Alastor）的话，可能对它的理解会更深，也会更加感动（被引用的诗句的原意是指汹涌的爱意占据了他坚强的心脏，让他沉沦）。不论你是否读过雪莱的原作，典故都深化并丰富了济慈的这首诗歌。这里的重点不在于你是否知道《阿拉斯托尔》，而是济慈知道这首诗，并且将他本人的情感与这首诗歌连在了一起，使之跟随自己的诗句产生共鸣。由于济慈本人并没有透露他这首诗歌引用了别人的作品，所以谷歌将无法搜索到这些典故原文本，一个对文学知识所知甚少的读者也根本不会意识到要去谷歌搜索这句诗，探寻其背后的内涵。

要想让谷歌自动搜索典故原文本，必须将其转化成引用的形式：

如果他们“爱得太深”，

至死都无法解脱呢？

或者加入超链接这种更加糟糕的形式：

如果他们<u>爱得太深</u>，

至死都无法解脱呢？

但是，典故一旦转化成这种明确的引用形式来适应谷歌时代的需求，典故就不再是真的典故了，因为它失去了太多感情色彩。作者和典故原文本之间的距离被放大之后，那种文学典故的模糊性将会逐渐消失，诗歌作品也失去了其韵味。

在引用典故时，作者并不是要显示自己的博学或者是在智商上“碾压”读者，艺术不是体育游戏，艺术家也不会耗费心血只为了创造一个知识迷宫而疏远读者。一个精巧的典故是艺术家的一种盛情，通过这个典故，艺术家可以跟读者建立一种深厚的联系，共同分享对某一早期作品的理解和欣赏。如果你将引用仅视为一些要去寻根探底的材料或者是谷歌搜索的对象，你就完全错失了其重点和精髓。当典故变得更加“民

主”后，它只会变得越来越不“典故”。

我写这篇文章并不是想抨击谷歌，而是想指出看待这个世界的方式有很多，谷歌只是向我们展示了其中一种方式，并且这种方式有许多局限性。我们适应谷歌时代的一大危害就在于我们最后可能会适应用谷歌提供给我们的视角来看待这个世界。当我读到基尔希写的这篇文章时，看到他将“典故”定义成能被谷歌搜索的词条，我就感觉谷歌视角的霸权越来越强大。许多新闻记者都将报纸头条和文章的标题改成能够被谷歌快速搜索的形式，这在今天非常普遍。如果作家和其他艺术家都将他们的典故弄得更直白，更容易被字面思维导向的机器解读的话，那么典故在被我们知道之前就已经死亡了。

情形过载和环境过载

“现在的问题并不是信息超载，而是信息过滤技术出现了问题”，这是克莱·舍基在2008年的一次技术大会上发表的颇有影响力的演讲的主题。人们很容易就接受了这个观点，因为它从直观上来讲是正确的，而且很可靠——它让人们在潜意识里产生这样一种想法：新的过滤器会帮助我们解决信息超载的问题，而且以现有的技术是完全可以将其开发出来的。信息极其丰富并不一定会导致信息超载，因为这个问题是有解决方法的，我们要做的就是卷起袖子开始编码。

然而舍基的观点却一直使我困惑，这有点像一个悖论：在过去几个世纪，信息过滤技术的质量和发展速度一直都在稳步提高，特别是在过去20年，信息过滤技术更是获得了突飞猛进的发展，但这并没有让我们产生如释重负的感觉，相反，被信息充斥的感觉比以往更强了。如果事情真的如舍基所言——只要提高信息过滤技术就能解决信息超载问题，那为什么直到今天人们都没解决这个问题呢？为什么我们会觉得这个问题不仅没有被解决反而愈演愈烈了呢？我想这其中的原因就在于舍基的论述一开始就搞错了方向——更好的过滤技术并不会缓解信息超载问题，只会加剧这个问题，或者说得更确切一些：过滤技术的成功加剧了信息的超载。

这个问题其实非常复杂，我会在接下来详细论述。我们在讨论信息超载问题时，经常会陷入一个误区：将两个完全不同的事物混为一谈。事实上，信息超载有两种类型，我将其称为情形超载和环境超载，这两者需要区别对待。

情形超载就像是大海捞针：通常你需要在漫无边际的信息海洋中寻

找某一条具体的信息、回答某个具体的问题。这时候的挑战主要在于如何快速定位需求的信息，如何以最短的时间从大海中将这根“针”找到。过滤技术在解决情形超载问题方面效率非常高：按字母排序的索引解决了书籍在这方面的问题；卡片目录和杜威十进分类法解决了图书馆在这方面的问题；火车和渡轮时刻表解决了交通在这方面的问题；读者文献期刊指南解决了杂志在这方面的问题；搜索引擎和其他计算机化的导航工具解决了在线数据库在这方面的问题。

不管什么时候出现一种新的信息媒介，我们都会快速找到一种有效的过滤方式来帮助我们对媒介的内容进行分类和查找。这一点从古至今都是如此。总的来说，虽然近些年来我们经历了信息的爆炸式增长，情形超载问题却得到了有效解决。当然，有时候也确实存在答非所问的情况（过滤器给我提供的信息不是大海中的“针”），但在大多数情况下针对大多数问题，搜索引擎和其他数字化筛选工具或者其他软件驱动或人力操作的过滤器都会在眨眼之间将我们想要的答案呈现在我们眼前，比如电子邮件和Twitter就是典型。

所以情形超载并不是问题的源头，当我们嘴上抱怨信息超载时，其实我们真正想抱怨的是环境超载，这是两个完全不同的问题。环境超载不是在大海里捞一根针，而是在像海水一样多的针中寻找一根针。当我们被铺天盖地的信息围绕时，我们就在经历环境过载问题，这些信息都能引起我们的兴趣并促使我们不断追寻和探索它们，所以我们会不断点击各种超链接，关注各种关键词，寻找各种网络标签，检查电子邮箱和社交账号，不断浏览亚马逊和奈飞公司推送的各种信息，这些信息总是越来越多而不会减少。

情形过载的问题是太吵，而环境过载的问题在于信息太吸引人的眼球。

现代过滤技术的巨大威力主要在于它们拥有强大的计算和搜寻能力，能将那些我们真心感兴趣的内容快速地反馈给我们。这些内容可能

是个人信息或朋友、同事的状态更新，也可能是那些我们感兴趣的名人或权威专家的广播信息，或者是我们喜欢的作家和出版机构的新闻标题与报道，或者是其他我们感兴趣的话题的相关内容的推送，但不论具体内容如何，这些东西都是按照我们的某一个兴趣点推送的，它们都是我们想要寻找的"针"。而且现代的过滤技术不仅仅是将这些信息呈现在我们眼前，还通过通知、推送等形式将信息传递给我们，垃圾邮件就是信息过载的一个典型，但群发的垃圾邮件只是有点让人厌烦，信息过载的真正原因是我们一直想要得到我们感兴趣的信息。所以过滤技术越进步，我们就会得到越多的信息。

如果你以为过滤技术的进步会帮助我们解决信息过载问题，那就大错特错了，因为过滤技术的进步只会增加我们想要看到的信息数量。是的，过滤器确实将我们不感兴趣的内容都过滤掉了，却将更多我们感兴趣的内容推送给我们，而且由于这些内容正好与我们的某个兴趣点相关联，所以我们就不自觉地会去注意到它。最终的结果就是我们会感觉信息过载越来越厉害。我这么说不是要声讨现代过滤筛选技术——它们做的事情正好是我们希望实现的，那就是搜寻更多我们感兴趣的内容并传送给个人——我只是想说，如果你真的以为过滤技术的进步能够将我们从信息过载中解脱出来，那么最后你一定会变得非常失望，因为这个问题的产生源于技术本身，永远不会随着技术发展而消失。所以如果你真的希望能够摆脱信息过载问题，最好祈祷过滤技术最终会失败而不是成功。

电子游戏与注意力

有段时间我一直沉迷于Xbox，以致后来我产生了强烈的罪恶感，所以我查阅了关于电子游戏对人们认知的影响的最新研究论文。由于电子游戏如今已经成为一种十分流行的娱乐方式，所以这也引起了许多心理学家和神经学家的关注，他们进行了许多实验以深入研究。总的来说，这些研究消除了人们从前的顾虑——认为玩电子游戏会使人变得目光呆滞，更喜欢血腥暴力的事情。但科学研究表明，花费许多时间玩电子游戏能加强人的某些认知功能，比如手眼协调能力和视觉敏锐度，除此之外，还能够提升人们的反应能力。如果我们回想自己以前的一些经历，可能就不会对这个结果太过吃惊了，任何一个玩过动作类游戏的人都明白，你玩得时间越长就会玩得越好，想要玩好游戏就需要提高自己的手眼协调能力和视觉敏锐度。如果科学家在50年前以《弹珠台》（*Pinball*）游戏玩家为调查对象，大概也能得出同样的结论。

但现在人们开始从更广泛的视角来解读这些研究结果，一些通俗科普作家断章取义，利用这些研究结果宣称重度使用数字媒体会让我们变得“更聪明”，这些数字媒体不局限于电子游戏，还包括刷网页、发短信、在线多任务处理等。这一方面最有名的拥护者就是斯蒂文·约翰逊，他在自己的作品《每一件坏事对你都有好处》这本书里引用了一篇论文——罗切斯特大学教授肖恩·格林和达夫妮·巴韦利埃于2003年发表在《自然》（*Nature*）杂志上的论文，这篇论文论述了通过对人们进行为期10天的动作类电子游戏训练，能够有效提高被试对象的视觉敏锐度、空间布局能力和瞬时分辨力。换句话说，玩动作类游戏能够帮助你在更宽阔的空间内追踪视觉刺激物，而且即使之后你不再玩此类游戏了，这些能力也不会因此而丧失。早于或晚于格林和巴韦利埃教授的其

他一些学术论文也印证了这些结论，所以约翰逊在他的书中用一种斩钉截铁的肯定口吻说：“电子游戏能让玩家更清晰地看待这个世界。”并且表示在对电子游戏的研究中“并未发现电子游戏玩家的注意力相较于非电子游戏玩家有明显下降”。

科技记者尼克·比尔顿在他2010年出版的著作《翻转世界》（*I Live in the Future&Here’s How It Works*）中也写道，电子游戏能够提高用户的注意力和视觉敏锐度，并且总结道：“这些研究呼吁我们要多玩电子游戏。”科学记者乔纳·莱勒在2010年也声称玩电子游戏能够对人的某些能力起到很大的提升作用，比如提高玩家在各种认知任务中的表现，这其中不仅包括视觉感知，还包括持续注意力甚至是记忆力。在杜克大学的英文教授凯西·戴维森的新书《现在你看到了吧》（*Now You See It*）中，她花了一章的篇幅介绍电子游戏，讲述玩电子游戏会带给人的各种好处，特别是在与记忆力有关的领域。戴维森还引用了格林和巴韦利埃的研究，认为“玩电子游戏能够显著提高‘划分注意力的效率’”。

结论已经非常明确，这对我们这些沉迷于电子游戏的人来说简直是一颗定心丸，让我们可以放心大胆地打开电视，拿起游戏手柄开始锻炼我们的大脑。你玩游戏的时间越长就会变得越聪明。

要是情况真的是这样就好了，但事实远非研究者所说的这样，或者说至少是存疑的。电子游戏的支持者夸大了事实，关于记忆力和注意力的大脑研究是项非常复杂的工作，心理学家和神经学家至今也没有对此研究透彻。如果你能够提高在飞速闪过的游戏屏幕中捕捉到许多人像的能力，这种能力当然也可以视为注意力提高的一种表现；如果你能够在虚拟世界中更好地记住自己的地理位置，这也算是记忆力提升的一种表现，这些能力提升可能都是真的，但效果并不显著，而且代价巨大。电子游戏能让人更加有效地划分自己的注意力目标，这一点很好，却没什么大用，除非你正在做的事情需要分散你的注意力，比如说玩电子游戏这种事情。相反，如果你现在需要一心一意地做某些事情，就会发现自

己遭遇挫折了，因为你根本无法集中注意力。加州大学洛杉矶分校教授帕特里夏·格林菲尔德是最早开始研究电子游戏对人影响的学者，正如她指出的，如果你正在使用的媒体需要你的大脑分散注意力，长此以往你可能就无法再胜任那些需要平静、专注才能完成的深度思考类工作。分散注意力和集中注意力这两者不能同时实现，你只能选择其中一种。

最近的学术研究也证实了这一点。这些研究证实了重度电子游戏[注]会对人的某些方面造成严重影响，特别是注意力方面。重度电子游戏不仅不会让我们变得更加聪明，反而会让人产生注意力障碍（尤其是青少年），即更容易导致分心，令人无法集中注意力专注于学习任务。同时这些研究还表明，玩电子游戏无法像莱勒和其他研究者所说的那样提高玩家的持续注意力，而是会削弱玩家的持续注意力。

艾奥瓦州的心理学专家及其团队对超过1500名儿童和青少年的媒体使用习惯进行了为期13个月的调查研究，并在2010年将调查成果发表在了《小儿科学》（*Pediatrics*）期刊上。这次研究发现，电子游戏会在人的童年时期对其注意力造成伤害，这种伤害一直会遗留到成年。研究还暗示电子游戏和注意力障碍之间的关联度至少跟电视和注意力障碍的关联度相等，甚至更大。

艾奥瓦州立大学的另一个研究团队于2009年在《心理生理学》（*Psychophysiology*）杂志上发表了自己的研究成果，他们主要研究电子游戏对认知控制的影响，该项试验以51名包括重度和轻度电子游戏玩家在内的青少年为实验对象。试验表明，电子游戏对反应性认知控制几乎没有影响——反应性认知控制是指对某些事的事后反应能力——但对“预先”认知控制有明显的负面作用，即在计划之前提前评估并应对某事的能力。研究者在论文中表示：“如果将电子游戏与预先认知控制之间的负面联系和最近的另一项研究放在一起比较，可以发现电子游戏与注意力障碍和多动症之间也存在相似的关联性。将这些研究结果放在一起看的话可以发现，电子游戏会导致预先认知控制效率的下降，如果所

做的事情不那么吸引人的话，参与者可能无法有效集中注意力来完成所要做的事情。”换句话说，玩电子游戏提高的能力只适合那些有持续输入性刺激的活动，一旦刺激消失，游戏玩家的注意力就会开始减弱。

这些研究结果与多媒介任务[注]处理的研究结果相吻合。2009年，斯坦福大学的研究者在美国国家科学院院刊上发表了一篇论文，这篇论文后来被人们大量引用，它证实了重度多媒介任务处理者与轻度多媒介任务处理者相比，更加难以控制自己的想法，他们无法“有效从环境中过滤与自身无关紧要的刺激因子”，而且那些与工作无关的记忆经常会在他们工作时进入他们的思维。重度多媒介任务处理者无法有效地在各种任务之间自如转换，换句话说，他们一点儿也不擅长同时处理多种媒介任务。

如果真是这样，那我们应该阻止别人玩电子游戏吗？当然不用，因为适度玩电子游戏放松一下，不会对人的认知造成重大影响，不论是好的还是坏的方面。电子游戏本身很有意思，能让人在疲惫之余放松自己，这是它好的一面。而且人们玩的其他有乐趣的活动也大多带有一定危险性，不管是攀岩还是喝啤酒，都存在风险，可是如果这些活动都被禁止了，那我们会无聊死的。

虽然玩电子游戏确实可能会让你提高自己的视觉敏锐度，让你更能胜任一些需要在压力下应用此项能力的工作，比如开战斗机或做阑尾手术，但它绝不会让你变得更聪明。相反，如果你沉迷于游戏，会很容易在其他事情上分神，在处理有一定难度的任务时，无法有效集中注意力。因此，我们应该对那些引用各种不靠谱研究结果说玩电子游戏有好处的论调持怀疑态度，因为那些声称坐在电脑面前玩游戏就能提高你的注意力、记忆力甚至多任务处理能力的说法一点儿也不靠谱。总的来说，它们起到的作用其实是正好相反的。

---

1. 电子游戏分轻度、中度、重度三种，主要从玩家投入的精力和深度来区分。文中的

重度电子游戏指的是需要玩家长时间在线，具有高认知程度的游戏。——编者注

2. 多媒介任务指的是互联网时代一个人手头会同时处理多件事情，比如同时操作着微信、邮件、PPT等。在来回切换这些事情时都会消耗人的认知能力。——编者注

记忆是大脑的引力

引力让地球上的物体不会飞到太空中，人的记忆力也起着同样的作用，牢牢吸引着我们的知识。正是这种凝聚力，让我们的知识不会被遗忘，而是牢牢储存在大脑中。

——拉尔夫·瓦尔多·爱默生

《科学》（*Science*）杂志最近发表的一篇关于互联网对记忆影响的文章很有意思，同时也让人隐隐不安。这篇论文表明，我们的大脑正在快速适应互联网工具的改造，不论这种改造是好是坏。

该研究的课题为“谷歌对记忆的影响：指尖信息的认知影响”，是由三位心理学家共同完成的，他们分别是来自哥伦比亚大学的贝齐·斯帕罗，来自威斯康星大学的詹妮·刘，以及来自哈佛大学的丹尼尔·魏格纳。他们进行了一系列试验，希望能够弄清楚当我们意识到自己能够用谷歌快速找到自己所需的信息时，会不会对大脑形成记忆的方式产生影响。他们得出的结论是肯定的：“当人们知道自己以后还可以查阅这些信息时，他们就不太会选择记住信息本身，相反，他们会努力记住到哪儿去找这些信息。”研究者认为，“这些发现表明人类记忆正在适应计算机及通信技术的发展”。

在第一项试验中，被试对象首先回答了一些琐碎的小问题，然后专家给他们许多不同颜色的公司商标，其中一些商标来自搜索引擎（比如谷歌），还有一些来自其他我们所熟知的公司（如耐克），被试对象需要在一定时间内记住这些商标的颜色。这项试验名为斯特鲁普效应，即被试对象说出颜色时耽搁得越长，说明被试对象对文字本身的兴趣越

大，认知注意也更集中在文字方面。如研究者所解释的：“当文字本身更吸引人并且更容易在认知上被人们接受时，那些正在思考某些话题的人在说出颜色所代表的词时反应会变慢，这是因为文字吸引了他们的注意力并干扰了其反应过程。”试验结果显示，当人们被问及自己不知道答案的问题时，与那些非搜索相关的品牌商标相比，他们会花更长的时间去识别那些与搜索相关的品牌商标颜色。因此，心理学家总结道：“当我们面临一些自己不知道的问题时，我们首先想到的就是求助电脑来解决当下的问题。”我们正在对自己的大脑进行训练，一旦要回答什么问题或者说出一些具体知识，首先会条件反射般地想到计算机。

在第二项试验中，被试对象首先要阅读40条事实陈述句（如鸵鸟的眼睛比大脑大等），然后在搜索引擎中输入相关信息进行查阅。一半的被试对象被告知电脑会自动记录他们输入的信息，另一半则被告知这些信息不会被保存。随后这些被试对象被要求尽可能多地写下他们脑子中还记得的内容。结果显示那些认为电脑不会保存信息的人记得的内容远比那些认为电脑会保存信息的人记得的多。“那些知道电脑保存了信息并且认为自己随后可以查看的人基本没有努力去记住这些信息，因为他们觉得既然可以随时上网查看，就没有必要再记到脑海中。如果有需要的话可以随时上网查看。”

在最后一项试验中，被试对象再一次阅读了一些事实陈述句并将其输入电脑。他们被告知这些材料将放在某一个特别的文件夹中，比如以“事实”或“数据”来命名。他们有10分钟的时间写下自己记得的所有内容，然后回答哪个文件夹存放着这些资料。结果显示，人们更容易记住文件夹的名字而非内容本身，研究表明，“当信息处于随时可以获取的状态时，我们更倾向于记住去哪里找到这些信息而非记住信息的具体内容”。

人类总是会通过外部信息存储来弥补自身生理记忆的局限性，用心理学专业术语来说就是“交互”。这些信息既可能存储于我们认识的某个

人的大脑里（比方说你的朋友约翰是个体育迷，那么在遇到这方面的问题时你就可以通过向他请教来补充自身的记忆库），也可能储存于图书或地图等其他信息载体中，但从没有一种外部记忆存储像网络一样内容丰富，易于连接并且能够快速搜寻到目标信息。如果我们构成记忆的方式真如这篇论文所说的那样，受到外部信息存储的影响，那么人类可能已经进入了一个新的记忆时代，在这个时代里，我们储存在大脑中的信息将变得越来越少。

如果储存在电脑中的信息跟我们记在大脑中的信息一模一样，那么内部信息的丧失似乎也没什么大不了的。但事实上，外部存储和生理记忆是完全不同的两码事。当我们补充并巩固个人记忆时，大脑中的这些记忆同时也在与其他记忆之间形成一种联系，这种联系因人而异，但对强化记忆或记忆概念性知识来说不可或缺。而且这种联系是有机的而非机械的。随着时间发展，我们经历了更多事情，学到了更多东西，这种记忆之间的关联也处于动态发展之中。正如爱默生所理解的那样，个人记忆的本质并非我们记在大脑中的具体事件或经历，而是那种将所有事件和经历紧紧连系在一起的凝聚力。

研究者们对研究结果持乐观态度。“我们与计算机之间开始形成一种共生关系，”他们认为，“我们正在形成一套相互联系的新生态系统，在这个系统里，人们不是尽量记住更多的信息，而是懂得去哪里找寻信息存储。”目前我们尚不清楚这种新生态系统的危害，但不管怎样，我们已经变得越来越依赖这种方式。我们必须时刻保持在线状态才能够进行谷歌搜索。当记忆从个人的大脑转向计算机的网络数据库时，这会对独特的“凝聚力”造成什么影响呢？正是这种独特的凝聚力形成了让我们区别于其他人的个人知识，这就是自我的核心。

媒介即麦克卢汉㊟

在YouTube上，我最喜欢的视频之一就是诺曼·梅勒和马歇尔·麦克卢汉于1968年在一场电视节目中的辩论。这两个人当时都是60多岁，但他们的表现截然不同，梅勒身体略微前倾地坐在椅子上，一副生龙活虎、十分好斗的样子；而麦克卢汉看起来一副心不在焉的样子，脸上挂着虚弱的微笑，像机器人一样呆滞。麦克卢汉说的话也让人听起来云里雾里的，“地球不再是大自然的一部分了，现在它是一件艺术作品”。他如是说，而梅勒则一脸茫然地盯着他，根本不理解他在说些什么。

看着该视频中的麦克卢汉，你根本无法确定他究竟是个天才，还是脑子出问题了。我觉得这两种说法都有道理，小说家道格拉斯·库普兰最近在他关于麦克卢汉的传记《马歇尔·麦克卢汉：你们对我的著作一无所知》（*Marshall McLuhan:You Know Nothing of My Work*！）中透露，麦克卢汉可能患有自闭症，同时他还有很严重的心理创伤。另外，麦克卢汉曾在1960年患过严重的中风，当时情况十分危急，他甚至已经做完了临终祷告。1967年，就在他跟梅勒辩论之前的几个月，外科医生给他做了开颅手术，从他的大脑中取出了一个苹果大小的肿瘤。

在中风之后、开颅之前的这段时间里，麦克卢汉写了两本非常有深度的原创作品：一本是出版于1962年的《古登堡星系》（*The Gutenberg Galaxy*），论述了印刷出版物发明之后对个人和文化的影响，麦克卢汉认为古登堡（西方活字印刷术的发明者）的发明塑造了现代思想；两年之后，他又出版了另外一本书，即《理解媒介》（*Understanding Media*），将研究触角伸向了20世纪的电子媒介，他认为电子媒介正在摧毁印刷文化的个人主义精神气质，将这个世界变成了一个紧密联系的地球村。这两本书都大量引用了其他思想家的观点，包括同时代的哈罗

德·英尼斯、阿尔伯特·洛德、温德姆·路易斯等人。但是麦克卢汉本人将这些思想融为一体，不论内容还是基调都跟其他人不一样。

今天再读麦克卢汉的作品，你不禁会为他的远见卓识和深刻洞察力所折服，因为他所预测的媒体发展和技术进步都一一实现了。当1966年复印机出现之后，他并没有只将其看作能够便宜复印的工具，虽然这已经很伟大了，通过复印机他已经预见到了书籍从工业制成品到信息服务的转变："书籍不再是一堆包装整齐、以一定价格面向市场销售的物品了，它开始变成一种服务，一种信息服务，作为信息服务的书籍都是根据实际需求定制的。"如果50年前听到这种话你一定会大为咋舌，但今天书籍已经开始摆脱载体的限制，转而向软件程序的形态过渡，这看起来十分平常。

当然，麦克卢汉的预测也有许多错误的地方。比如他的中心假设之一就是电力通信技术将取代音标字母作为文化中心的地位，他觉得这个过程在他生活的那个年代就已经开始了。他在《理解媒介》这本书中写道："我们西方的价值观是建立在书面语之上，已经在很大程度上受到电话、广播、电视等由电力驱动的媒体的影响。"他相信由于读者的注意力已经消耗在解读字母的视觉符号上了，他们的其他感觉已经消失了，与其他人之间的联系也淡化了，进入了一个让人分神的个人主义世界，并且都是线性思考。这就是麦克卢汉眼里西方文明的发展，特别是自古登堡印刷之后的发展历程。

麦克卢汉认为，诸如电话和电视等新科技的出现将我们从对书面语的关注中解放了出来，拓宽了我们与这个世界和其他人的认知和情感联系。我们将在个人和社会层面上都变得更完整，更"全面"，并恢复一些自己的原始天性。但麦克卢汉并没有意识到，随着通信网络速度和传输能力的不断提高，其所传送的内容最多的还是文本信息。书面语已经开始入侵电媒领域。如果麦克卢汉在今天复活，看到人们把手机当作阅读和书写工具的话一定会大为吃惊。但更让他吃惊的是以前模糊不清的低

分辨率电视现在已经进化成了平板高清电视，其上面的内容都是各种字母信息。电媒就是社交媒体，也是孤独媒体。如果媒介即讯息，那么电媒的信息最终跟麦克卢汉所认为的大不相同。

其中一些想法没有实现对麦克卢汉来说不是什么大问题，他喜欢提出各种各样的想法而不会被失败挫伤，他喜欢写东西研究现状及未来。他希望自己的文字能够打动读者，让他们走出智力舒适区，接受他们固有的思维方式可能需要重新编排的现实。麦克卢汉很幸运生活在这个时代，因为当今大多数人都沉迷于各种稀奇古怪的想法而不能自拔，这在历史上也极为少见。

麦克卢汉是文学学者，拥有剑桥大学的博士学位，他主要从智力和社会影响两个方面解读媒体的影响，这些解读都是暗示性的，十分博学。但真正刺激公众和出版社的是他怪异的散文，不知道是不是他那奇特的想法导致的，他十分擅长写文风神秘的句子，看起来就像临床诊断报告。读他的书感觉就像是一个官僚吃了迷幻药之后写的报告。那种奇谲诡异、带有迷幻色彩的文风让他成为反文化主义的教父，却使学术圈跟他产生了隔阂。他们认为麦克卢汉就是一个追名逐利的江湖骗子。

不论是他的“粉丝”还是他的敌人，都没有真正理解他。麦克卢汉人生中最重大的事件就是他在25岁这一年皈依了基督教，随后全心全意地钻研宗教礼仪及信条。虽然他从未公开声明过，但他所有成熟作品的道德、智力考量都来自他的信仰。他相信只有无边的永恒是绝对的，相比之下，过去、现在、未来等尘世概念都是无足轻重的。作为一个思想家，他的任务不是赞扬或污蔑这个世界，而只是去理解它，去了解那些能够解开历史深处秘密的诀窍，进而窥探到上帝意图的蛛丝马迹。所以他的工作跟艺术家相比没什么区别。

这并不是说麦克卢汉没有世俗野心。在大众媒体即将到来的时代，他也非常渴望成名，“我对这个世界没什么依恋”，他在写给哥哥的信中这样说道，当时他还不到30岁，刚开始自己的学术生涯。但同样就在这

封信里，他还透露自己心怀的“伟大梦想”就是“感动人类”。现代媒体需要自己的媒介，需要一种声音将其转换性的力量解释给世界，他愿意承担这一角色。

麦克卢汉既渴望世俗关注又讨厌物质世界，这两者之间的冲突永远无法解决。即使到了20世纪60年代中期，他开始被“粉丝”们视为科技乌托邦预言家，他本人在给库普兰的信中却写道：“我早已经不再相信新技术能让这个世界变得更好。”他第一个疾呼地球村的到来，并且为此感到高兴，但他同样也预见到了其代价就是他所尊崇热爱的文学文化的死亡。以电力连接的社会最终不会促进文明的繁荣，而是会让我们回归部落社会。“当我们的思想离我们而去时，‘老大哥’[注]就会乘虚而入。”不管走到哪里，我们都会被监视、收听到广播信息，到时我们不论是技术还是社会，都会变得很温和，前所未有的温和。到时孤独思想家的理性超脱会被大众快乐所取代。

麦克卢汉还清晰地预见到，所有的大众媒体最终都会成为商业主义和消费主义的控制工具。当生活与媒体的交融程度越深，受到公司控制的程度就会越深。正如他在《理解媒介》中所言：“一旦我们放弃对自己意识和神经系统的掌控，它们就会受到那些唯利是图的人的摆布，到时我们就真的什么权利也没有了。”你见过比这还黑暗的现代媒体发展愿景吗？

“许多人都以为如果你最近在讨论什么，那么你对讨论的事情就是持支持的态度。”麦克卢汉在1966年一次采访时一反常态地表示，“对我来说正好相反，我所讨论的所有东西差不多都是我坚决反对的，我觉得反对一件事情的最好方法就是去理解它，只有这样你才能知道它的弱点在哪里。”《连线》杂志的创始人在其死后出版的文集中，称麦克卢汉为数字革命的“守护神”，但真正的麦克卢汉既是一个技术爱好者，又是一个反科技主义者。

1979年的秋天，麦克卢汉又一次遭遇中风，只是这一次他没有彻底恢复过来，虽然他随后恢复了意识，但是他无法再读书、写字或说话，一年多之后他就去世了。麦克卢汉最喜欢的书是乔伊斯的《芬尼根守灵夜》（*Finnegans Wake*），一个真心喜爱文字的人在最后死时却说不出一个字。

---

1. 原话是“媒介即讯息”，这是加拿大学者麦克卢汉对传播媒介在人类社会发展中的地位和作用的一种高度概括。其含义是媒介本身才是真正有意义的讯息。人类只有在拥有了某种媒介之后，才有可能从事与之相适应的传播和其他社会活动。作者在这里仿用麦克卢汉的话是一种讽刺。——编者注
2. 《老大哥》是诞生于荷兰的红遍全球的一个真人秀节目，一群陌生人以“室友”的身份住进一间布满了摄像机的屋子，他们在期间不能与外界接触，而且节目中会有个“老大哥”跟他们互动，在节目中是一个无处不在的权威人物。——编者注

Facebook的商业模式

渴望窥探隐私的欲望很强，虚荣心更强。

恐怖的乌托邦

好一点的科幻小说几乎都是反乌托邦的，这其中的原因很容易理解，比如编剧们写了很多关于地狱的戏剧却没有关于天堂的，因为天堂没有冲突。感受快乐是一种很好的体验，但看别人快乐却一点儿意思都没有。

还有另一个原因导致乌托邦难以盛行，那就是我们都经历过“恐怖谷”，并且当我们看到关于未来天堂人类的机器人复制品时，也会存在恐怖谷现象。乌托邦是恐怖的，至少看起来有些恐怖，这可能是因为乌托邦要求其居民表现得像个机器人一样，不能有恐惧、愤怒、嫉妒、绝望、痛苦或其他感情，必须摒弃尘世间的七情六欲。

我在YouTube上看到一个具有未来主义风格的视频，这个视频是由科技公司拍摄的，主要用于市场营销和品牌推广，这个视频展示了在不久的未来，得到精心照料的人类每天的主要娱乐方式就是从一个电脑屏幕转向另一个电脑屏幕。

微软也发布了新的未来科技短片，题目非常有煽动性：“生产力未来愿景”。这个短片延续了其之前的风格，看起来就像是斯坦利·库布里克和大卫·林奇联手打造的作品。影片开头是一个身穿黑色大衣、打扮时髦的女商人下了飞机后穿过机场的场景，她碰了一下自己的高科技眼镜后出现语音提示，指导她如何走出机场、寻找到等车处。她的豪车很快就来到她跟前，她坐上车的后座后，车窗开始变成电脑屏幕，屏幕上是她接下来的行程和滚动显示的其他实用信息。同时她的手机会将她预计到达的时间发送给酒店服务员，服务员通过一个名片大小的电子屏幕追踪客人的信息。随后影片切换了镜头，开始展现其他大同小异的场

景，一根根修长白皙的手指在高回馈度的玻璃上滑动，一串串数据浮现在空气中。影片的结尾是在一个家庭厨房中，所有厨房用具的表面都是一个图形用户界面，里面的人看起来非常渺小。

为了让我们对未来心怀期待和渴望，这些影片努力呈现出一副科技伊甸园的美景。不料却弄巧成拙，适得其反：它们所展现的未来冷冰冰的，非常呆板，让人反感。更加加重这种恐惧感的是电影中所展现出来的世界跟我们现在居住的世界是何其相似。

消失的书脊

纸质版的《不列颠百科全书》已经被历史抛弃了，对此我一点儿也不吃惊。从今以后，这套享誉已久的庞大工具书将只以电子版的形式发布。沉重的《不列颠百科全书》从此将变得没有一点儿重量，这就是这个世界的运行法则。

一套45本的《不列颠百科全书》放在书架上，就好像一排排忠诚的士兵在站岗，我会想念那一排排书脊的。这一套书放在书架上看起来非常有气势，给人一种既威严又诱人的感觉。最棒的地方在于每一本书上都标有索引文字，这样你就可以分清这一卷是从哪儿开始、到哪儿结束了。

以下词条是我最喜欢的：

•Freon Holderlin（我很想见这个人，虽然从名字来看，他好像很冷漠）注

•Menage Ottawa（完美的矛盾修辞法）注

•Chicago Death（杰克·怀特新的编外工程）注

•Light Metabolism（如果万有理论真的被发现又该如何称呼呢）注
•Excretion Geometry（这是一个学术术语，关于这一方面的知识，全世界只有7个人知道，现在这7个人都死了）

•Arctic Biosphere（据谣传，Freon Holderlin就住在其中）注

•Krasnokamsk Menadra（当我做冥想时就会吟唱这个）(注)

---

1. Freon Holderlin是《不列颠百科全书》里的一个人名，因为Freon这个词有制冷剂的意思，所以作者才会说从名字上看来这个人很冷漠。——编者注
2. Menage是法国学者梅纳日，Ottawa是加拿大的城市渥太华。这两个词合起来念与法语“menage a trois”是谐音，意为一对夫妇与其中一方的情人同居，故作者有此戏语。——编者注
3. 杰克·怀特是一个摇滚歌手，曾在芝加哥的一场音乐会上连唱了33首歌曲，时间持续了近3个小时，达到了他生平最长的演出时间。所以作者看到Chicago Death（芝加哥死亡金属）这个词才会说它是杰克·怀特的编外工程。——编者注
4. 万有理论是一个未完成的理论，是一个试图统一自然界所有相互作用的理论。Light Metabolism意为光的新陈代谢。——编者注
5. Arctic Biosphere是北极生物圈的意思。——编者注
6. Krasnokamsk Menadra是一首歌的名字。——编者注

未来的哥特

一

硬件通常有许多先天问题，比如使用过程中会产生损耗，会突然崩溃，容易遭受外力冲击，性能会一直衰退直到彻底报废。你永远无法预测硬件什么时候会出现问题，唯一可以肯定的就是这个问题早晚会出现，这一堆原子聚合物的命运早在被制造出来的那一刻就注定了。更糟糕的是，组成这个实体的零件越多，这个系统就越脆弱，越容易出现问题。

这既是一个工程问题，也是一个形而上学问题。

二

谷歌在创建搜索引擎数据中心时有一大创举，即使用软件的方式将系统中的各个模块隔离开来。这样做的好处就是一个模块出现了问题不会导致整个系统的瘫痪。当网络软件感应到其中一个模块出现问题时，比如硬盘驱动器出现故障，就会立即绕过这个部件，连接系统中其他正常运行的硬件。从硬件层面来说，维护一个系统就变成了一个简单的操作过程，只要用正常的软件代替失灵的软件就可以了。只要雇一个普通工人或者利用机器人，在部件出现问题后及时更换就可以了。

这样一个系统的实现需要依靠智能软件的发展，同时也需要更加便宜的零部件。

三

运行硬件系统的算法就像赋予一具躯壳思想一样。

四

布鲁斯·斯特林是一个数字朋克作家，他曾在数年前的欧洲技术大会上发表了一番非常有趣的演讲。他辨明了两种不同的生活方式，即我们正在形成的新文化中的两极。他将处于顶端的一极称为“哥特高科技”。

在哥特高科技时代，你就是史蒂夫·乔布斯。你已经开发出iPhone，这是史无前例的技术创新，但你也不得不偷偷溜到医院去做肝脏移植手术，因为你的病情越来越严重。你是美国工业领域的带头人，不是类似通用汽车的那种带头人，确切地说，你是那种将双手放在方向盘上引领方向的带头人。但你仍然属于哥特高科技，因为死亡正在前方等待着你，让你不得不从公众的目光中隐退。

斯特林将处于底端的一极称为“贫民区风尚”，它构成了虚拟王国中无数的“玩家”。

贫民区风尚是指当你失去所有东西、一无所有的时候，还把一门心思都放在网上，沉迷于在Facebook上成为知名人物。这时候你失去了一切，没钱，没有工作，也没有医疗保险，甚至都没有地方住，也没有孩子，没有亲朋好友。

贫民区风尚崇拜哥特高科技是因为哥特高科技能给人一种非凡的虚幻感。他们已经脱离了落后的“基础设施”而身处“技术潮流”之中，这一潮流永无止境。他们是用户，是没有设备的软件，没有躯体的思想。

然而一旦设备零件出现故障，他们就被打回原形了。

五

科幻小说家赫伯特·乔治·威尔斯在他于1895年出版的哥特小说《时间机器》（*The Time Machine*）中使用了一个不同的术语，他将哥特高科技称为“莫洛克”，将贫民区风尚称为“埃洛伊”(注)。当然，威尔斯的写作背景是工业化社会而非当今的虚拟化社会。

大概早晨八九点的时候，我又来到那个黄色的金属椅子旁，我到达这里的那天晚上，就是坐在这里观赏了这个世界。我想起自己那天晚上匆匆得出的结论不禁哈哈大笑。这里也有同样美丽的风

景，苍翠欲滴的树叶，也有同样华丽的宫殿和壮丽的废墟，在堤坝中是缓缓流淌的银色河流。现在我明白了世界上所有的美好，人们的日子过得非常愉快，安逸地过着没有敌人的生活，人与人之间都是平等的。

六

那些年纪轻轻就坐拥百亿美元的技术精英们现在只剩下两项业余爱好——太空旅行以及不朽的工程，这两项业余爱好都是为了摆脱环境的限制。

现在有几种方法可以摆脱死亡，你可以将设备虚拟化，将灵魂从肉体的桎梏中解放出来。但在此之前，你需要弄清楚人类的遗传密码，就目前来看，这还有很长的路要走，脱离肉体不会在近期实现。或者你可以退而求其次，采取谷歌的策略，在心脏、肾、胰腺或肝脏出现问题时

换一个，也许有一天我们能够大批量生产人类身体的各个器官，但在目前这仍属于天方夜谭。所以目前我们剩下的唯一方法就是器官移植，将别人捐献的器官移植到病人身上。

无法避免死亡的哥特高科技面临这样一个问题：器官捐献系统是民主分配的，无法轻易被财富左右。一个富人可以随心所欲地用钱购买到他想要的东西，但他不能直接跳到接受器官移植名单的前列。所以现在的问题就是要增加稀缺人体器官的供应。

七

一个星期前，Facebook的CEO马克·扎克伯格声称他受自己的朋友史蒂夫·乔布斯的启发，决定在Facebook中引入一项新功能，这项功能能够快速让用户登记为器官捐献者。如果扎克伯格的行动真能够促进器官供应，将会拯救许多人的性命并减少伤害。我们对此都应感到乐观，科幻小说中对未来的恐怖幻想最好还是停留在小说中，不要成为现实。

---

1. 《时间机器》的作者在书中预测，在几十万年之后世界上只有两种人，一种是在地面上生活的埃洛伊人，另一种是生活在地底下的莫洛克人。白天，埃洛伊人在地面上享受着高端的物质生活，莫洛克人在地底下辛劳工作；到了晚上，莫洛克人则从地底下来到地上，追逐觅食的埃洛伊人。——编者注

创新的等级

如果你只能从室内自来水管网和互联网这两种创新中选一样，你会选什么呢？

——罗伯特·戈登

《哈佛商业评论》（*Harvard Business Review*）的编辑贾斯汀·福克斯是最近呼吁“创新已经偏离了原来设想”的权威人士。他在一篇文章中写道：“20世纪上半叶缓慢的技术进步使我们的生活发生了显著变化，但与之相比，数字时代的创新对我们的生活方式改变很少。”他援引了科幻作家尼尔·斯蒂芬森的观点，尼尔担忧互联网不仅不会成为工业创新的巨大推动力，反而可能会抑制一代人的创新活力。福克斯还引用了经济学家泰勒·考恩的观点，考恩认为，如果将最近的技术乐观主义放在一边，我们会发现人类如今正处于一个创新停滞的时代。

福克斯还提到了科技权力掮客彼得·蒂尔的观点——大规模的创新已经进入休眠状态，我们现在已经进入了一个技术“荒漠”。蒂尔把这一切归咎于嬉皮士。他曾在2011年发表于《国家评论》（*National Review*）的一篇名为“未来的终结”（*The End of the Future*）的文章里写道：“1969年7月，人类登陆月球，三个月后伍德斯托克音乐节开始举行，今天我们可以从一个全局性的视野看待这些事件，就是在那时，嬉皮士开始掌控这个国家，我们也在进步这场文化战争中一败涂地。”

关于进步的这些怨言，源于西北大学一个名叫罗伯特·戈登的经济学家，他曾写了一篇名为“‘新经济’真能达到过去那种伟大创新的程度吗？”（*Does the New Economy Measure Up to the Great Inventions of the*

Past?）的论文，在这篇2000页的鸿篇巨著中，戈登对比了一个世纪前的创新洪流和今天的创新溪流之间的差距。仅以1876年至1886年这10年间的科技产品创新为例，在这10年里，我们发明了内燃机、电灯泡、变压器、汽轮机、电气铁路、汽车、电话、摄像机、留声机、打字机、收音机、疫苗、钢筋混凝土和抽水马桶。此后不长的时间里，我们又相继发明了飞机、收音机、空调、电子管、喷气式飞机、电视、冰箱以及其他家用电器，还有制造业领域革命性的科技创新。戈登认为，在1890—1950年间，人类的生活方式发生了翻天覆地的变化；与之相比，1950年至今呢？情况似乎没有多大改变。

为什么创新在今天日渐式微了呢？或许蒂尔是对的，我们可以将罪责都推到嬉皮士、自由主义者以及其他堕落因素上，比如糟糕的教育体制，公司缺乏对研究领域的持续投资，短视的风险投资家、过去积极进取的律师、因循守旧的企业家，或者这一切源于美国精神的丧失，然而不管以上哪种解释，都缺乏足够的说服力。科学正在不断深化发展，对创新的商业奖励和名誉也在不断增加，科研投资也在加大，任何可能对创新造成阻碍的东西都已经被这些力量摧毁。

此外，我觉得还有另外一种解释：创新并没有衰落，只是人们关注的焦点发生了变化，我们仍像过去一样善于创新，但我们现在创新出来的东西更微观，影响更加深远，并不会马上发生作用，而且我们这么做是有充足理由的——我们现在正在实现的创新正是我们想要实现的，我们也应该拥有这种创新。

在我看来，创新的等级就跟马斯洛的需求层次理论一样也是分级的。马斯洛认为人类的需求有5个等级，只有实现了较低等级或者说更为基础的需求后，我们才会转向更高等级的需求。所以我们首先应该满足自己最原始的生理需求，然后转向安全需求，一旦安全需求得到满足，我们就会继续追求归属、尊重，最后则是对自我实现的需求。但你不能以僵硬机械的视角审视马斯洛的需求层次理论，它们不是一成不变

的，各个层次之间也没有清晰的界限，事实上，我们的需求是复杂的混合体，各个层次之间是相互渗透的。一个穴居人（掘穴而居的远古人类）可能在一定程度上会追求自尊以及自我实现的需求，正如我们今天也还在辛勤工作以满足自己最基本的生理需求。但如果你换一种角度，以人类关注地图的视角来看这些需求，那么就会发现这一切变得十分合理并且已经被历史现实所证实。总之，你的生活越舒适，就会把越多的时间放在思考自我上。

如果发明创新者对人类的需求做出回应，那么需求的变换势必会改变人们对科技创新和物质进步的关注。我们发明的工具将在需求层次中不断演进，从能够保护我们安全的工具变成能够帮助我们探索自己内部状态的工具；从生存工具转变成实现自我的工具，即处于顶层的是实现自我的技术，其次是享乐的技术，再次是繁荣的技术，然后是社会组织的技术，最底层是生存技术。

至少经济发达国家的历史经验已经表明，人们对创新的关注事实上就是沿着这5个阶段不断发展的，即受人们实现需求变动的影响和刺激。人们首先关注的是生存技术，因为我们压倒一切的需求就是活下来，所以我们制造各种基本的住所居住，制造武器狩猎和自卫，制造厨具，缝制衣服。一旦感觉到自己相对安全之后，我们就开始形成稳定的社会，这时就需要一套社会组织技术，我们建立城堡、教堂，以及农具和战具，并且兴建水利工程和公共厕所。一旦我们的社会组织开始有效运转，劳动分工也随之形成后，我们就会将目光转向繁荣技术，所以我们开始兴建复杂的交通运输系统、教育系统、医疗系统、能源系统、制造业系统、贸易及通信系统。实现了这些繁荣并且获得一定可支配收入后，我们就开始开发享乐技术：消费品以及服务、娱乐、旅游业、广播及电视，时髦的汽车及衣服等。现在我们已经积累了足够丰富的东西实现自己的物质需求，我们的渴望开始转向自我实现及自我表达。我们现在更关注的是实现自我的技术，想想赞安诺精神科药物和万艾可（俗称“伟哥”），想想整容外科手术，再想想Facebook、Twitter和

Pinterest（拼趣，图片社交网）以及Fitbit[注]，无不是这种需求的直接体现。

正如马斯洛的需求层次一样，创新层次也不是僵硬封闭的，今天的创新都在经历这5个阶段，但是关注实现自我技术创新的发明者和企业家通常能获得更多的好处，更能名利双收，这也就不难解释为什么这么多投资和创业活动都聚集到这一领域。我们的物质享受已经很充足，所以物质上的享受看起来也没有那么紧迫。现在人们更加关注内心，我们更加希望开发强力工具来修饰我们的内心状态或者将这种状态外化。一个发明一款流行社交网络应用的初创企业比一家专注于解决公共交通问题的企业肯定更能够名利双收，获得更多好处。

当我们向创新等级的最顶层进发时，我们的创新就会变得更加不明显，影响效果也不会那么直接。我们不再努力改变物质世界的形状，也不再努力去塑造这个社会，现在我们试图改变人们的情绪和身份，重塑那些看不见的东西。这也就难怪当你后退一步对此进行更为宏观的审视时，会觉得这是一种停滞，好像没有什么新进展。如果你将今天发生的创新事物与100年前发生的创新事物做一个对比，就会发现我们对享乐技术的关注已经达到顶端，站在顶端环顾四周，无怪乎我们会以为人类进入了创新荒漠之中。

马斯洛声称，对自我实现的追求最终会促成健康和完整的人格。它将会带来“对个人天性的接受和认识，促成完整统一的人格”。因此，我们不该对创新太过苛刻，毕竟它只是给了我们自己所想要的东西而已。

---

1. Fitbit是美国一家专注于研发健康乐活产品的新兴公司。此处指的是公司同名产品Fitbit记录器，把它别在身上能够把用户一整天的动作记录下来。——编者注

撕裂·混合·燃烧·阅读

所以我不会在你的店里买唱片，现在我在录唱片，

因为我是流行之巅。

——Bow Wow Wow乐队

1980年发行的歌曲《C30 C60 C90 Go！》

20世纪70年代早期，在我12岁生日的时候，父母从无线电器材公司买了一个便携的盒式磁带录音机送给我作为生日礼物。没过几个小时，我就搞明白了怎么使用这个录音机，然后开始录盗版音乐作品。我的一个朋友就住在我家旁边，他哥哥有一盘《阿比大街》（*Abbey Road*）的磁带，我已经惦记了很久。我拿着自己的小录音机去他家，把扩音器放在邻居家的家用音箱跟前，然后开始播放歌曲并录音，当时我从没想过自己的行为是不是做错了，更没有意识到自己正在进行盗版侵权，也没有意识到自己的录音是违法行为，当时我只是觉得这样做很好玩儿。

当时不是只有我一个人在干这种事情，不管是台式还是盒式磁带，当时拥有磁带录音机的孩子们几乎都或多或少地偷录过一些专辑和单曲。如果你读过沃尔特·艾萨克森写的《乔布斯传》（*Biography of Steve Jobs*）就会记得，乔布斯于1972年从大学退学后就买了一整套迪伦作品的盗版磁带。数年之后，盒式磁带变成了立体声音响系统的常见组成部分，可以将歌曲从专辑中复制出来，这一方面是因为盒式录音机有输入和输出插孔。我和朋友们经常定期交换，共享专辑和歌曲合集。

但必须指出的是，我们也买过许多专辑唱片，特别是当我们意识到

几乎电台里播放的所有歌曲都是垃圾之后。如果杜比兄弟的歌迷碰巧看到这篇文章，我愿意对冒犯他们的偶像表示抱歉。关于唱片销售和盗版录音带之间的繁荣关系有一些解释比较有道理：第一，为了复制一盘专辑，不管是你还是你的朋友，必须有人有一张正版唱片；第二，乙烯基材质唱片比磁带更适合做载体，因为撇除其他因素，乙烯基材质唱片播放个人单曲更容易，而且我们经常会反复播放某首特别喜欢的单曲；第三，唱片封套看起来很不错，拥有很高的审美价值；第四，唱片是一种社交资源，代表了某种社会威信；第五，唱片其实没有那么贵。许多人都忘了黑胶唱片出现后没多久就开始打折出售，你可以用1.99美元买到一张黑胶唱片。即使你还是个高中生，通过做兼职拿着最低工资，你也可以用一个星期的工资买上一张唱片。

我之所以写下以上文字，并不是因为我突然对自己少年时期的音乐盗版行为感到愧疚，不管怎么说，我一点也不愧疚。我写这篇文章的原因是这周我恰好在《华尔街日报》读到一篇文章，在这篇文章中，Listen.com音乐网站的创始人罗布·里德声称“在恃强凌弱的数字盗版领域，出版界正在比音乐行业更好地推卸自己的责任”。将音乐与图书进行平行对比后，里德认为出版界“正在比音乐更加深入地书写自己的数字历史”。

这两者的历史都始于数字媒体开始变得便携。对音乐界来说始于1999年，那一年唱片公司在与MP3播放器的法律诉讼中败北；对图书来说始于2007年Kindle（电子书阅读器）的发布。这两个行业在进入数字化发展4年后，其实体销量都下滑了近20%。但不同的是，电子图书的销量弥补了纸质书销量下滑的损失，而数字音乐的销量一直都是近乎为零。

这种差距不能证明音乐爱好者都是恶棍。然而这确实表明把东西卖给早期的使用者是明智的，出版社在这一方面与唱片公司不同，唱片公司认为数字化的第一代音乐爱好者要么窃取网络音乐，要么完全不听网

络音乐。

这些话听起来十分有道理，但里德的论点有误导公众之嫌。他简化了媒体历史，并且掩盖了图书市场和音乐市场之间一些重大和基本的不同。就我自己少年时的经历而言，音乐爱好者确实是恶棍，而且我们已经当了几十年恶棍了，“恶棍”这个词是他用的，不是我的意思。而且，音乐的“数字历史”并非始于1999年，而是始于1982年唱片以光盘的形式出售。是的，音乐和图书工业确实有很多相似之处，这些相似之处也值得关注，但在数字时代，这两者已经走上了完全不同的发展道路，不管是科技、消费者，还是其他，都是完全不同的。

让我列举一些它们最突出的不同之处，以及它们是如何影响各自工业并使之走上不同道路的。

青少年在音乐开始走向数字化之前就开始盗版音乐了。盗版歌曲和盗版专辑并不是在网络、MP3播放器发明之后才出现的东西，它们是整个流行音乐文化的一部分，自20世纪60年代就一直存在。而图书则没有这么多的传统，复印一本书是一件很累人的工作并且所费不菲，所以除了特殊需要，一般没人会这么干。因而即使网络让大规模交易盗版音乐成为现实并且对音乐事业造成的冲击和影响远比之前大，数字盗版及其交易与之前制作、交换磁带也没什么本质区别。这只不过是新瓶装老酒而已。

与图书相比，保真度对流行音乐来说没有那么重要，这听起来似乎有些反直觉，但的确是真的。我当时很喜欢自己盗版的《阿比大街》的磁带，虽然音质极其糟糕，而且我当时只录下了立体音响的一个声道。20世纪60年代和70年代，人们听到的都是车载广播和晶体管收音机的糟糕音质。人的大脑和耳机似乎很擅长将低保真度的音频信号转换成完美的听觉体验，人的听觉想象力不知怎么就补齐了遗失的音频信号。早期的MP3播放器音质虽然没有那么好，但对普通的听歌大众来说已经足够了，所以音质对大众盗版来说不是问题。但与之相比，一本劣质的盗版

书却会给阅读带来障碍。模糊的文字、缺失的书页、乱七八糟的编排，这样的书让人根本无法进行有效阅读，这就是为什么扫描版的盗版电子书在网上泛滥，但愿意读的人还是很少，原因就在于此。

图书从未经历CD时代，音乐早在网络时代到来之前就已经实现了数字化。在20世纪80年代，唱片公司实现了数字化，数字CD很快取代了磁带和乙烯基材质唱片，成为音乐媒介的首选。这种过渡对音乐行业来说很有好处，因为许多手里已经有乙烯基材质唱片的人还会花钱去买一套CD，但这种CD的出现也为其之后的萧条埋下了隐患。当带光驱的个人电脑能够将CD的歌曲转换成MP3时，所有人们喜欢的歌曲都可以轻易上传至互联网，供人们随意下载。CD还有一个意想不到的副作用——让实体唱片失去了吸引力。唱片盒是一个小小的塑料盒，里面塞进了宣传册，拿都拿不出来；而且里面的光盘上没有一点内容，看起来很无聊。如果不是CD承载了音乐，那么它对消费者而言一点吸引力都没有，消费者可能随手就把这东西扔了。图书业在互联网到来之前并没有经历过数字化时期，所以当互联网交易兴起后，也没有大量的电子图书等待交易，从技术上来说，这是一个完全不同的情况。

音乐消费者的平均年龄比图书消费者的平均年龄要小，年轻人一直都是流行音乐的主要消费群体，因为年轻人有时间，对科技有悟性，但身上又没有太多钱，所以对音乐的热情激发着他们去发掘获取盗版的途径。而图书的销售对象年龄较大，他们工作很忙，手里也有钱，所以他们不会在乎太多。这是图书行业之所以免受困扰音乐行业的盗版问题的一大重要原因。

当苹果公司第一次发布iTunes应用时，其使用的口号是“撕裂·混合·燃烧”。虽然苹果公司没有亲口承认，但它希望人们都能够盗版音乐和交易音乐产品，因为只有更多的免费数字音乐进入流通，电脑和iPod才会变得更有吸引力。但这条口号在图书业没有用武之地，因为图书的历史、技术和消费者在数字化开始之初就是不同的。人们对里德言论的喜

爱好像在暗示如果唱片公司的高管们在10年前做出不同决策，其命运也会随之改变。对此我持怀疑态度，他们可以做出不同的决策，但我不觉得结果会有什么改变。

出版界到目前为止都没有遭受困扰着音乐行业的那些困境，如果其高管认为这是得益于他们的正确管理就太过自欺欺人了。其实只是因为恰好他们兜售的是书而不是歌曲。

生命短暂，留下一幅美丽的全息图

“当然，对我们来说主要是要确保吉米·亨德里克斯永远是正确的。”这就是贾妮·亨德里克斯为已经去世多年的哥哥制作全息图的原因。在科切拉音乐节上，图派克·沙库尔从坟墓中跳出来，化身全息图在舞台上表演，这只是这场“文化恋尸癖”狂欢的开始而已。据报道，之后不仅有吉米·亨德里克斯，还有猫王、吉姆·莫里森、奥蒂斯·雷丁、詹尼斯·乔普林、彼得·托什，甚至里克·詹姆斯等人的全息图[注]。

我真的想看到吉姆·莫里森跟大门乐队一起回到舞台上，但我也得承认，看到乐队现存成员已经垂垂老矣，而利扎尔·金仍然是二十四五岁、穿着皮衣活力四射的样子，着实有些瘆得慌。大门乐队的经理杰夫·杰姆坡说过：“在舞台上，‘吉姆·莫里森’可以径直走到你跟前看着你的眼睛，然后对着你唱歌，转一圈之后又走回去。”这听起来很不错，但我相信观众们不会仅满足于此的。不管在什么活动中，能听到莫里森的全息图唱“Cancel my subscription to the resurrection”都是弥足珍贵的体验，是无价的。

我记得尼采（德国著名哲学家）曾经说过，在市场上能够杀死你的，只会让你更强壮[注]。

---

1. 全息图是由全息技术通过实现真实的三维图像的记录和再现而形成的图像，观察者可以全方位的移动图像来观察其不同形象，看起来好像有个真实物体存在一样。文中所提及的那些人都是已经去世的明星，所以作者才说这是“文化恋尸癖”。——编者注
2. 尼采的原话是“凡是不能杀死你的，最终都会让你更强”。此处为讽刺。——编者注

上线，下线，两者之间

南森·杰金斯在《新调查》（*The New Inquiry*）杂志上发表了一篇名为“信息检索狂热”（*The IRL Fetish*）的文章，批评那些想要在现实世界和虚拟世界，线上和线下之间做出明确区分的人。杰金斯是一名社会学研究生，在他长篇大论的开头里，他首先承认数字媒体已经深入我们日常生活的方方面面：

与朋友和家人一起出去逛街，也就意味着跟他们的科技一起出去逛街。不管是吃饭、上厕所，还是躺在床上休息，我们都陷于各种信息洪流之中。

“但这不仅仅是我们花费大量时间摆弄自己的小玩意儿，”杰金斯说，“问题在于社交网络以及其他在线网站和服务的逻辑已经潜入我们的意识中。”电脑软件和相关媒体不仅影响了我们的生活，还塑造了我们的存在、我们的经历、我们的认知以及我们跟他人的关系。回想电脑刚兴起的那段时间，网络空间是个泾渭分明的地方，你登录互联网到处看看然后就下线，线上和线下之间有清晰的界限。但如今这一切都变了，我们始终处于在线状态，线上已经侵蚀了线下空间。

到目前为止一切还好。今天我们在虚拟和现实之间不断摇摆，有时候是快乐的，有时候是不适的，大多时候是没有意识的。但杰金斯的论点却乱七八糟，不理会无处不在的互联网可能会削弱我们与世界和他人之间的“真实联系”，他认为无处不在的数字媒体事实上能够加强我们与物质世界的联系：

我们从不欣赏独自散步、野营旅行、面对面与朋友聊天，就算是无

聊也好过我们现在做的事情。正是连接技术本身促使我们开始意识到切断连接的线下生活的重要意义，在这一方面没有什么能比得上技术连接本身。数字连接很容易让我们分心，这让我们格外珍惜孤独时刻。总之，我们从没有像今天一样珍惜孤独时刻，重视内省以及信息隔离。即使只有一刻钟，没有连接的状态也能让我们感到意义重大。

你可能觉得杰金斯只是在重复琼尼·米歇尔广为人知的老话："你无法意识到自己手中东西的价值，直到你失去它。"一个饥渴的人比一个体内水分充足的人更加渴望得到一杯水，但杰金斯并不只是得出简单的"水分充足比口渴更好"这种显而易见的结论，他的研究更深入，他想让我们相信的是一种获得的迹象。

但是杰金斯的分析存在更深层次的问题，我们该如何理解以下内容呢？"我们从不欣赏独自散步、野营旅行、面对面与朋友聊天，就算是无聊也好过我们现在做的事情。"回顾哲学史、文学史、艺术史，这些历史一再告诉我们，在电脑没被发明之前，有许多人对美和内省孤独都有很深的理解，他们渴望孤独、自然和与朋友谈话。我们今天可能在一些领域获得了很好的发展，可是在孤独的旅行这一方面却滞后很多。

悲剧在于散步、露宿以及面对面谈话这些事情的本身已经逐步被数字内容充斥，即使我们关闭身边的各种电子设备，那些消息还是会像幽灵一样充斥于空气中，时刻提醒我们正处于未连接的状态。

杰金斯甚至不想让我们承认我们丢失了什么。当有人表达了想要直接与现实世界接触的渴望时，他说那只不过是"对线下的盲目痴迷罢了"，是对某种不存在的东西寄托的崇敬之情。"那些哀叹线下损失的人没有看到线上已经无处不在了。"不，事实上他们并非如此。人们之所以会产生线上经验和线下经验的冲突，主要在于线上线下之间本身就是冲突的，而且人们也有足够的智商理解并感觉到这种冲突并未随着线上侵占线下而消失。杰金斯曾提出过所谓的"数字二元论"，认为线上线下是截然不同的。即使没有他的理论，我们也可以意识到，当我们进入由

电脑屏幕组成的、相互连接并充斥数据交换的世界时，我们献祭了一些对我们来说很重要和真实的东西。

是的，线上就像线下一样是“真实生活”的一部分，借用沃尔特的话来说就是“文明及其居民总是被技术化，现实总被放大”。但事实是这两种体验和状态正在快速变模糊，就像你将油和醋都倒进色拉酱调料里搅拌，使之融合在一起一样。我们应该做的是严肃认真地思考这种模糊的后果，而非将这种模糊的区别消融掉。夸大两者的区别比假装两者不存在区别好不了多少。

谷歌眼镜和克劳德镜

谷歌联合创始人谢尔盖·布林在参加纽约时装周时，佩戴了一副谷歌眼镜，赚足了人们的眼球。这是谷歌开发的现实增强设备的首秀，据说会向大众普及平视显示器，让佩戴者能够以战斗机飞行员的视角看待这个世界。黛安娜·冯·弗斯滕伯格、莎拉·杰西卡·帕克等名人都戴上了谷歌眼镜，邓文迪对这种声控装饰品也十分好奇，默多克更是马上发了一条Twitter：“天才！”以此来表达自己的惊叹和赞美。谷歌眼镜是自奥莉维亚·纽顿–约翰的头巾㊟之后第二个成功征服人们的面部装饰品。

模特、服装设计师以及服装设计业的其他人士率先拥抱谷歌眼镜一点儿也不奇怪，因为时尚界一直都是增强现实领域的积极拥护者。但谷歌的这种眼镜配件不是第一个走向流行的玻璃眼镜制品。早在18世纪，克劳德镜就成为时尚人士的首选眼镜。这种眼镜以法国风景画画家克劳德·洛兰的名字命名，呈黑色凸起的形状，当时的绅士和淑女们在外出旅行时几乎人手一副，用来放大远方美好的自然风景。正如利奥·马克斯在《花园里的机器》（*The Machine in the Garden*）中所言：“当游客使用克劳德镜时，远处的风景就会被临时转换成一件艺术品，充盈着大师作品的金色基调。它帮助游客营造了一种田园牧歌式的幻觉。”

克劳德镜会赋予使用者眼前的风景一种柔软美好的色调，而谷歌眼镜则是用复杂的数据解析眼前的一切，它赋予使用者的是分析者的视角而非艺术家的眼光，你看到的不再是田园牧歌的幻觉，而是计算的世界。虽然这两个小玩意儿呈献给人们的视角截然不同，但两者也有许多相同之处。这两种眼镜都表明我们人类自身的感觉是不充分的，辅助设备能够帮助我们弥补肉眼视角的不足，向我们揭示世界更加深刻的内涵。而且谷歌眼镜和克劳德镜都将世界转换成了包装精美的货物，可以

供人们消费。谷歌眼镜也就是在这一点上要优于克劳德镜，它不仅仅呈现给人们增强的现实景象，还用丰富的文本和解释性的符号深度解析这个世界，并且谷歌眼镜还能摄像以及上传数据到社交网络，我们可以借此分享自己的收获。戴上谷歌眼镜，我们就不仅仅是一个增强现实的消费者，更是一个增值的代理商。

---

1. 奥莉维亚·纽顿–约翰，美国著名演员、歌手，曾以额头上绑一块头巾的形象示人，风靡一时。——编者注

烧了所有学校

“准备迎接大学教育变革的到来吧。”《纽约时报》专栏作家托马斯·弗里德曼如是宣称。他在文中所指的对象是大型开放式网络课程，或者用当前流行的话来说是慕课（Massive Open Online Course）[注]。现在几乎所有人都在谈论慕课，斯坦福大学的校长约翰·轩尼诗甚至表示，虚拟在线课程就像海啸一样，好像要将现存的一切教育形式都摧枯拉朽般地消灭掉。麻省理工大学的教授阿南特·阿格瓦尔则认为在线教育“将彻底改变这个世界”。教育部前部长威廉·本内特评价在线教育就像一场“雅典式的文艺复兴”一样。

这不是我们第一次听到人们夸夸其谈在线教育对现实教育的冲击了。至少早在19世纪晚期，几乎每一次通信科技的发展都会激发人们对教育革命的幻想。1878年，在留声机发明之后的第二年，《时代周刊》发表了一篇文章，预测留声机将被应用到学校的教学当中，用来教“孩子们正确朗读课文，进行拼写以及其他需要学习和记忆的课程，在这个过程中无须老师的参与”。这篇文章最后总结道：“总之，整个学校将由机器统治。”

在世纪之交，美国农村地区的免费邮递服务扩大了邮政业务的服务范围，之后又掀起了新一波人们对函授课程[注]的期待。人们认为邮箱将最终取代学校。教育学者威廉·雷尼·哈珀曾说过，“那些在函授学校学完某些课程的学生，他们对知识的掌握程度远比那些在学校里学习的学生掌握的牢靠”。他预测道：“很快以函授方式学习的人们将超过那些在大学或学院里学习的人。”芝加哥大学自学部表示函授教育入学人数将超过那些“在美国其他大学就读的学生人数”。

这种喧嚣随着20世纪早期大众媒体的发展越来越兴盛。“我们可以用电影来教授人类所掌握的所有知识，”托马斯·爱迪生曾在1913年宣称，“我们的学校教育系统将在未来10年内被彻底改变。”艾奥瓦大学在1927年曾宣称，“通过将收音机应用到教学中，我们未来的教育将发生翻天覆地的变化”。之后肩负这一重任的是电视，教育学家马文和安德鲁斯曾说过：“在20世纪50至60年代，广播电视曾被广泛认为是教育革命的主要技术推动力。”1963年，美国大学继续教育协会的一名官员曾写文章表示电视提供了一个机会，可以将教学从学校转移到家庭。

之后人们又把目光聚焦到了电脑上，认为个人电脑将淘汰教室。麻省理工学院的教授西摩·佩珀特曾在1984年说过：“未来学校将消失，电脑会彻底打败学校。人们不再需要按照年龄分级上课，老师也不再需要进行考试，所有这些老旧的教学形式都会消失。”20世纪90年代后期的电子学习热潮过去后，网络教育的泡沫已经破灭了一回。1999年，思科系统公司（Cisco）的CEO约翰·钱伯斯曾说：“互联网下一个杀手级应用将会出现在教育领域，互联网教育的市场非常大，即使电子邮件与其相比也会黯然失色。”

自学项目，不管是通过邮件、电视、光盘还是网站，都在教育和培训的途径拓展方面发挥了重要作用。如果没有这些新的方式，许多人可能终生都无法接受一些新的知识和技能，但时间已经过去了一个世纪，远程教育技术对传统学校教育的影响仍然微乎其微。尤其是大学，仍然在按照其原有的目标和方式运转，并没有受到新技术的冲击。原因可能是能改变大学教育的新技术还没诞生吧，或者也可能是因为学校教育虽然有这样或那样的缺点和不足，就其作用和意义而言仍然是我们传播知识最有效的方法和途径。如果原因是前者的话，那么对教育变革技术的巨大投资是值得的；而如果原因是后者的话，那么将钱投到这些技术里就无异于打水漂。

---

1. 慕课简称MOOC，是一种在线课程开发模式。——编者注

2. 函授课程是以通讯为主要教学方式的一种课程，它不同于学校面对面授课的形式，教育对象主要为那些离不开工作或学习岗位的人员。——编者注

智能机器

戴维·伯恩曾在一首歌中唱到："天堂是一个什么事情都不会发生的地方。"我们暂且先假设他说的是对的，天堂最突出的特征就是什么事情都没有，不存在任何新鲜事物，天堂里的所有事物都是尽善尽美的，不存在任何变数。如果我们再进一步假设地狱正好是天堂的反面，其最突出的特征就是无休止的变化——总是会有新的矛盾和冲突爆发，地狱就是个充满变数的地方。基于以上假设，我们可以得出结论，我们在这个时代的最大事业就是在地球上创造一个新地狱。每一台智能手机都该在出厂前在贴于屏幕之上的保护膜上印制如下文字："进来这里的每个人，都丢掉你们的希望吧。"

可能是我的假设太多了，但以上想法都是由今天我看到的一篇报道激发出来的——麻省理工《科技评论》的作者汤姆·西蒙内特赞扬谷歌开发的新的神经网络，认为它可以学习真正有用的东西。这项新技术虽然刚开始研究，但已经有了一定进展，这项研究不是那种一岁半的小孩指着一幅猫的图片说"这是猫"的小儿科实验，而是更高水平的研究。"谷歌的工程师开发出了更强大的机器学习算法，"汤姆写道，"新开发的神经网络不需要人类的帮助就能够自主学习，而且不局限于实验室研究，这项技术还可以大规模商业化。"谷歌新的人工智能算法"赋予机器人自主决定哪些数据值得关注，哪些模式很重要"。

谷歌已经将神经网络应用到语音识别和图像识别任务处理中了，而且根据公司的一位工程师杰夫·迪恩所言，这项技术让机器在某些方面的表现已经超越了人类。

"在一些视觉任务中，神经网络的表现已经超过了人类的水

平。”迪恩说，他以谷歌街景为例，谷歌街景车收集了一些房屋门牌号的视频图像，以前这些门牌号的识别都是分包给人来完成的。“现在他们开始用神经网络来识别图像中哪些部分是门牌号，哪些不是，”迪恩说，“最终的结果证明神经网络的表现已经超越了人类。”

但神经网络在这类工作中的真正优势并不在于这一点，其真正的优势在于机器永远不会感到无聊。迪恩接着说道：“有时候我们所面对的工作可能不那么有意思，但机器永远不会感到无聊，而人类则会因感到无聊而降低工作效率。”

忘记图灵测试吧！当计算机也开始感觉到无聊时，我们自然就会知道计算机也开始变得智能了。也许有一天，你给计算机安排了一项无聊的工作，比如识别视频图像中的门牌号，结果几小时之后你回来查看时，发现电脑正在刷Facebook或者浏览色情网站，那时你就会知道人工智能时代真的降临了。

映像

镜子常被人们视为自恋者喜欢的东西，一个人盯着镜子中的自己顾影自怜时的情景就像那喀索斯（Narcissus）[注]盯着水中自己的倒影陶醉不已一样。但刘易斯·芒福德在其1934年出版的《技术与文明》（*Technics and Civilization*）中，却将镜子视为自我厌恶的工具。能够映照人像的镜子将人类实在的躯体异化成抽象的图像，割裂了人们与其他人以及自然背景的联系。

人们在镜中看到的虚拟镜像既不完美也不神秘：如果镜子的质量越好，就越能够让我们面部的一切纤毫毕现，如年龄、疾病、失望、焦虑、狡诈、贪婪、虚弱等，镜子不会区别对待，它是怎样呈现我们的健康、快乐和自信的，就会怎样呈现这些负面的东西。实际上，如果一个人非常坚强自信，就根本不需要镜子，只有一个人心理崩溃时才会迷恋镜子，从那虚无孤独的影像中寻找寄托。

镜子所激起的不是自恋的虚荣，而是情绪的虚荣。

诸如Facebook等社交媒体对我们来说也是一种映像媒体，但这种映像媒体呈现出来的形象与镜子映照出来的形象有很大的不同。网络映照的自我无法摆脱“与其他人的联系”，相反，这种映像恰好是与人的社会环境紧密联系的。从这个角度来看，这个形象是虚拟的。我们预设了一个完美的自我形象用于社交，通过社交网站的反馈我们可以知道他人是如何解读和认识我们精心打造的社交形象的。然后我们就可以有针对性地调整自己的预设，希望能够让别人的反馈与自己想要达到的效果趋于一致。这样别人的影响就无处不在，即使我们孤身一人时也无法摆脱。电脑屏幕中我们的抽象影像看起来孤零零的，却已经吸收了来自社会的

评价和意见，它关注的是别人眼中评价的目光。

我们照镜子时看到的自己可能没有那么美好，但至少是真实的，镜子冷漠无情却不偏不倚。而由网络引起的心理崩溃却危害很大，因为别人眼中的我们和我们眼中的自己永远无法匹配。用芒福德的话来说就是“没有什么是值得坚持的”，事实上这一切都是过眼烟云。

---

1. 那喀索斯：希腊神话故事中的人物。相传，那喀索斯是河神刻斐索斯与水泽女神利里俄珀之子。他是一位长相十分清秀的美少年，却对任何姑娘都不动心，只对自己的水中倒影爱慕不已，最终在顾影自怜中抑郁死去，死后化作水仙花，仍留在水边守望着自己的影子。后来，那喀索斯就成了“孤芳自赏者”和“自我陶醉者”的代名词。——编者注

古登堡会笑到最后吗

包括一些作家在内，现在有许多人都坚信图书出版业的未来一定是数字化，电子书将取代印刷制品成为现代文化的主要传播方式。人们争论的焦点是这种转变将会在什么时候发生，以及纸质书的最终命运会是什么样。有些人认为纸质书会完全消失；有些人认为纸质书还会存在，但不会有很强的存在感，只能占据图书市场的一个角落苟延残喘。但人们对图书的数字化趋势已经达成共识，认为图书会像音乐、媒体和照片一样走上数字化之路。

皮尤研究中心最近以美国读者为主要研究对象，研究了他们的阅读习惯。之后，皮尤研究中心发布了一份名为“电子书阅读量大涨，纸质书大跌”（*E-book Reading Jumps;Print Book Reading Declines*）的调查报告。这份报告跟很多人的想法一致，但如果你深入研究这份报告，就会发现事实并不像这个哗众取宠的标题一样清晰。一方面，到目前为止，纸质书都是美国读者最喜欢的阅读载体，有超过89%的读者表示，他们在过去一年中至少读过一本印刷书籍，只有30%的读者表示，他们读过至少一本电子书，这个数据跟2012年1月相比几乎没有增长。调查报告还发现，美国成年读者在过去一年里的纸质书阅读量确实有所下降，电子书阅读的比率量有所上升，但这种变化并不明显：电子书读者从16%上升到23%，而纸质书读者的比率从72%降低到67%（本次调查的误差限度是2.3%）。以上调查显示，人们的阅读习惯确实发生了变化，但变化并没有想象中那么大。

这份2012年的年终报告还囊括了许多其他数据，包括电子书销量增长大幅滑坡，而同期纸质书销量却有所增长。在3月的一次会议上，鲍克出版社披露的一份市场研究报告显示，虽然有超过20%的美国网民购

买了电子书，但电子书销量没有像过去几年一样呈现爆炸性增长态势。电子书销量增幅在2012年大幅受挫，现在增长微乎其微。有迹象表明，电子书市场已经出现一定程度的饱和，而且最令人意外的是，电子书的重度使用者现在反而买了更多的纸质书。美国出版协会发布的一份报告显示，成年人电子书销量年均增长率在2012年上半年下滑了34%,相比于前一年的3位数爆炸性增长，这是一个重大的损失。到了8月，电子书销量在整个成年人图书市场的份额所占比率是21%，电子书在大众平装书市场正在高歌猛进，但精装书市场还保持相对稳定，其年均增长率为2%。

大型出版商也声称电子书销量遇到了问题，麦克米伦出版公司表示：“上个月我们的电子书业务开始放缓，特别是在过去几周，即使增加了电子书阅读设备，也没有提升销量。”电子书销量下滑一点儿也不奇怪，但突然下降似乎并不符合人们的预期。现在就认为纸质书即将消亡看来还为时过早。

所以，到底是什么原因导致电子书没有达到人们的预期呢？以下几点是我的看法。

根据日常生活经验，我们会发现有些类型的书适合电子阅读，而有些类型却不适合电子阅读，比如小说就适合电子阅读，而非虚构的严肃作品和文学作品就不适合电子阅读；有些阅读环境比较适合读电子书，比如坐飞机旅行时，而有些环境则不适合，比如躺在家里的沙发上读书时。现在看来，电子书更像是纸质书的补充——就像有声书籍那样——而非纸质书的完全替代品。

喜欢电子书的人基本上都已经买过电子书了，而那些对其不太感兴趣的人，你很难说服他看电子书。据鲍克的研究显示，全美有超过2/3的读者表示对电子书不感兴趣。

可见，纸质书的优点被低估了，而电子书的优点被夸大了。

早期购买电子书的人已经买了大量电子书，大部分人买了之后就没读过。所以他们继续购买新电子书的欲望已经逐渐降低，那种对新鲜事物的好奇劲儿也过去了。

消费者把手里的电子书阅读器换成平板电脑对电子书销量也有很大的抑制作用。比如Kindle等电子书阅读器是专门用来读书的，消费者拿在手里只能买书或读书，而手里拿着Kindle Fire（金读之光）或iPad等平板电脑的话消费者就有很多选择了，它们会严重分散读者的注意力。

电子书价格没有像许多人想象的一样下降。市场上电子书的价格跟平装书差不多，买了电子书只能自己看，而平装书你看完了以后还能保存或借给其他人看，所以从长远来看纸质书更经济。

以上所列的内容并不是驳斥电子书终将统治图书销售市场的结论。我只是想说，在2013年的时候，情况似乎跟数年之前相比没多大改变，Kindle于2007年横空出世，那时候电子书销量以每年两三倍的幅度增长。但最后结果并不尽如人意，看起来从纸质书到电子书的过渡还有很长的路要走。所以古登堡印刷机目前看来还不能被叫停。

搜索者

当我们今天说起“搜索”这个词时，基本上指的都是用谷歌在网上查找相关资料。而这个词之前一直带有本体论的内涵，在我们的意识中带有很强烈的感情色彩，与生命意识和活力有着紧密联系。现在这个词几乎变成了网络搜索的专有名词，这真是一种退步。当我们搜索的时候，我们不仅仅只是搜索车钥匙，电视剧播放时间表或者是某款鞋的最低价格，我们还搜索知识和意义，探寻爱和美，思考我们是谁，我们曾经是怎样的以及未来的可能性。成为一个人就是成为一个搜索者。

从最高意义来讲，搜索没有直接明确的定义对象，它是开放的，是一种探索的动作，帮助我们更深刻地认识这个世界，超越自我，以更好地理解这个世界以及自我。搜索的终结就像艾略特在《小吉丁》（*Little Gidding*）中所言：

我们探索的终端会将我们带回我们出发的地方，

到那时，我们才会真正了解自己出发的地方。

谷歌搜索呈现给我们的内容更加枯燥无味，因为其搜索都是针对特定的词或词组展开的。但搜索引擎的初衷是将我们带向一个复杂混乱的网络世界，希望这样能帮助我们弄明白某些东西。那时候，它是在引导我们向外延伸，超越内在的自我，是一种用来刺激我们探索的新方式。人们经常会在闲聊中说道，他们花了几个小时在谷歌搜索上，而且看起来搜索的内容都是漫无边际的。但现在一切不同了，现在谷歌的搜索理念已经发生了180度的大变化。

谷歌的目的不再是读懂网络，而是变成了解读用户。雷·库兹韦尔

是一个发明家，也是人工智能领域的投机家，他加入谷歌担任技术总监，主要研究机器学习以及自然语言处理等领域。他加入谷歌后重新配置公司的搜索引擎——不仅向外关注这个世界，而且要向内关注使用者。“我认为数年之后，大部分的搜索不用等你提出问题，就会将答案摆在你面前，”他解释道，“机器能够未卜先知，知道眼前的东西就是你想要看到的内容。”

这就是谷歌的长远野心。而且我们已经可以在自定义搜索结果中看到这种理念的成果了——搜索引擎通过追踪、分析用户行为，从而得出结论。最近谷歌又推出了谷歌即时（Google Now）服务，即在你提问之前就通过智能手机传送你想知道的信息。库兹韦尔加速了个性化、先发制人的信息传送发展过程，即不用搜索的搜索。

在这种新的搜索模式中，谷歌的搜索引擎不是在向外引导我们，而是在向内引导我们。其所传递的信息完全符合我们在过去展现出来的行为、需求及偏好，这一切都是由谷歌的算法收集解读出来的。它颠覆了搜索这个动作，我们发现的东西将会变得越来越少。

在弗罗斯特的诗歌《它之最》（*The Most of It*）中，他写到搜索者的头脑中在寻找着什么：

并非是它把自己的喜好复制并记住了，

而是在最初时对不喜好的东西做出了回应，但这些喜好之外的东西才是最初的回答。

在弗罗斯特心中，向内探寻，聆听自己声音的回响和反思是“让我们与宇宙隔离”。为了将我们从现在这个被称为个性化的监狱中解脱出来，我们需要飘荡在外面的世界，寻找“喜好之外的东西”，去聆听“最初的回答”。正如弗罗斯特所理解的，真正的搜索既是危险的，又是本质性的，要打破自我舒适的镣铐。

曾几何时，谷歌曾给予了我们那种最初的回答，但现在谷歌呈现给我们的只是我们内心声音的回响罢了。

人工智能的永恒光辉

据《福布斯》杂志的一篇文章报道，IBM的超级计算机“沃森”现在变得满嘴脏话。为了开发语言功能，IBM的科学家们给“沃森”灌输了很多词，向它的记忆库中输入了许多类型的文件和网页信息。在这个过程中“沃森”接触到了《城市词典》（原书名为“Urban Dictionary”，它是由网友编写定义的俚语词典）中许多肮脏、下流的内容，所以这项功能开发完毕后，“沃森”经常会使用一些非常不雅的词汇。据《福布斯》的这篇文章说：“在面对研究人员的一个提问时，‘沃森’竟然使用‘扯淡’来作为回应。”

随后，IBM的技术人员从“沃森”的记忆库中删除了《城市词典》的内容以及其他所有不雅的词汇。从技术上来讲，就像公司用肥皂把计算机的嘴巴洗了一遍。

但在这个小插曲中，有一些更深刻的东西值得我们注意。首先是科学家们让“沃森”陷入《城市词典》的一团乱麻中，让这个呆板的家伙接触到这些东西，然而当它说出来的话有失规矩或显得不雅后，他们就删除了它的记忆。这让我感觉有些不舒服。

我号召IBM解开“沃森”的精神枷锁，至少我们能做的是释放自己内心的精神自由。而且，如果它不能使用“扯淡”这种词，一台计算机又怎么能够跟追求奇点的人类展开智能对话呢？

麦克斯·拉夫琴的宏伟计划

“我有时候在脑海中设想，将所有模拟资源处于闲置状态时的能力汇集起来，满足数字运用。”这是Paypal（贝宝）创始人麦克斯·拉夫琴在慕尼黑的一次演讲中说过的话。他把这次演讲的文本发布到他的个人网站上，并表示这次演讲“至关重要”。我也深表赞同。虽然麦克斯不是亿万富豪俱乐部的成员，但他也是硅谷精英的一员，他的身份包括计算机科学家、连续创业者、风险投资人和思想家。他的演讲向我们清楚地展示了到目前为止，我们的科技救世主的勃勃野心。

拉夫琴把人类放在“模拟资源”这一类别，跟汽车、房子等东西置于一样的地位。而模拟资源的最大悲剧就在于其并未得到充分利用。它们将自己的大好时光都浪费掉了，放眼这个世界你就会发现这是个低效的荒芜之地。“但计算机能够解决这个问题，”拉夫琴说，“一旦我们将传感器和其他数据追踪设备放到所有的模拟资源中，包括我们懒惰的身体中，我们就可以追踪并分析这些资源，并且合理安排它们的使用。”对拉夫琴来说，“下一次的机遇就在于集中处理这些从主要的模拟系统中收集来的数据”。他看到了合作消费兴起的大潮，在这种新的模式中，比如汽车或公寓处于闲置状态时就可以通过数字交换方式得到匹配和利用。拉夫琴说：“最关键的一点就在于将模拟数据数字化，以及如何管理这些汇集的数据，使闲置资源达到最高的利用率。”

像Uber（优步）、短租平台Airbnb（爱彼迎）以及其他资源分享的模式只是向人们提供哪些资源处于闲置，而最让人兴奋的是合理分配最闲置的模拟资源：人类。通过这种方式，我们可以最大限度地利用人类的大脑。“你可以按照市场实时动态价格出租自己的大脑，”拉夫琴对此显得很兴奋，“就如SETI@Home项目在电脑的屏幕保护模式下偷偷“窃

取”中央处理器以扫描宇宙无线电噪声来识别外来信号一样，当你睡着后在你的大脑中插入固件就可以帮你挣到一些外快，你的大脑此时就会运行处理一些疑难问题。”

是的，拉夫琴是认真的。“只要大众开始接受这种新模式了，以前许多由人在消费端管理的事情将会在系统中心解决，实时传感器会将所需信息实时传送给它们。”如果这样描述对你来说太抽象的话，拉夫琴列举了一个日常的例子来形容这项他和他的硅谷同事寄予厚望的新技术：

周六早晨，我将两个孩子分别放到车后座的婴儿座上，此时我的车内感应仪侦测到车内重量的变化，然后就会向我的保险公司发送信息，报告孩子们正跟我待在一辆移动的汽车中，该信息通过我的智能手机发送出去。保险公司就会相应地提高当天的保险费用。

这样就不再需要考虑总体的模拟资源如何了，联网的传感器将会检测并合理分配每个个体资源的使用。但你还可以更进一步——你还可以合理分配个人的内部资源，比如所有人都与实体传感器连接，每隔数分钟传感器就会监测我们的健康和行为状况并把数据发送给中央处理系统。保险公司就可以据此查看某人的心率状况并决定是否免除他的心血管医疗保健费用。当然，如果你参与了危险行动（如过度饮酒）或者有不良的阅读习惯，你的保险公司或雇主或政府就可能通过手机短信提醒你，让你知道你的保健费用已经增加了，或者你原来的保单已经被取消了，或者你已经被安排参加由当地内部资源最优化组织的一次教育培训活动。

这是大数据的恐怖梦魇，每时每刻人类的行动都受到传感器的追踪，并且由中央处理系统决定最优化的产出结果。我们之前可以把这简单地看作是科幻小说的想象，但现在，当这已成为麦克斯·拉夫琴等人的乌托邦梦想之后，一切就变得不一样了。这些人手里有钱并且站在行业最前沿，嗅觉灵敏：“我相信在未来10年，我们将看到大量模拟资源

数据化，帮助处理数据和提高我们生活质量的商业新机会将大量涌现。”最后将是双赢的局面：通过净化整个人类而变得富有。

叶夫根尼的小问题

出生于白俄罗斯的科技批评家叶夫根尼·莫罗佐夫在接受《观察家报》采访时，介绍了他精心发明的“系统”，以防止自己对网络上瘾：

> 我买了一个计时的密码保险箱，这是我这辈子买过的最有用的东西之一。我把手机和路由器都锁在里面，这样我就可以完全摆脱网络的骚扰，把时间用在阅读和写作上……我没有记住之前的密码，为了打开保险箱，我必须要用螺丝刀打开仪表盘，所以我之前也把所有螺丝刀都锁在了保险箱里。这样我就得离开家去买一把螺丝刀，但这又太麻烦了，最终我停止了尝试。

说真的，我一直以来都觉得用“上瘾”这个词去形容重度网络使用者不太舒服，但读了莫罗佐夫的话，尤其是螺丝刀的事情后，我现在已经正式改变我的想法了。不管怎样，我们都应马上在《精神疾病诊断与统计手册》（*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder*）中加上“网瘾”这个新词条。因为如果把上文的“手机”换成“酒精”，或者把“路由器”换成“烟管”的话，读起来毫无违和感。

现在，我该到哪里去买一把那种螺丝刀呢？

两点之间的最短对话

与机器交流虽然非常正式，却缺乏礼节。当与电脑进行对话时，它们会省略客套话，不会谈论家庭、天气或体育等暖场话题，也不会委婉地表达自己想说的话。它们会一心一意地严格遵循剧本的预设，这在传统的人类语境中多少会显得有些粗暴。而计算机在对话时没时间关注这些细枝末节，任何会影响效率的因素都会被排除掉，这一点必须时刻牢记并严格遵守。

我之所以谈及传统的人类语境，是因为现在我们的对话越来越多地转移到了网上，这种传统语境的生存能力越来越成为问题。当我们越来越顺应机器交流的节奏时，我们还能够适应礼节失效的交流吗？尼克·比尔顿在《纽约时报》专栏中指出："那些沉迷于数字交流方式的人就是无法理解传统的社会规范。"他建议我们所有人都应该简化人际沟通的模式，从老旧的对话模式转换到新的机器对话模式。以前使用"你好""再见""亲爱的"等词汇是礼貌的象征，但现在这会被人们认为是不礼貌的，因为这些所谓的礼节浪费了对方的时间。

不仅如此，比尔顿还认为所有的对话都应该遵循最快速度和最高效率的模式，即使是那些没有计算机干预的面对面谈话，也应该如此。我们不应该问同事明天的天气怎么样，因为这些信息网上都有；我们也不应该向路人问路，因为谷歌地图的指示很详细。比尔顿引用喜剧演员巴拉顿德·瑟斯顿的话："我对不必要的对话的容忍度下降了很多，因为这种负担成本很高。"

读者对此却不太买账，一个读者称比尔顿是"反社会的人"，他说："虽然我很赞成《纽约时报》向儿童领域延伸，但你们放任这些人

发表这种不负责任的言论太过分了。”然而，比尔顿说的还是有一定道理的。大部分人肯定都有过这种烦人的经历：每一封你接到的邮件或短信里都包含“谢谢”这个词。这个词没什么实际意义，只是无端打断了我们的阅读，在这个本就浪费时间的世界里额外浪费了我们的时间。

但在比尔顿的观点中还存在一点疏漏，问题不在于“对话寒暄是否不必要甚至是恼人的”，答案当然很明显是肯定的。问题在于“当我们认为对话寒暄是不必要甚至是恼人的时候这说明了什么”，无法容忍不必要的沟通又意味着什么？作为对比尔顿的回应，哲学教授伊万·塞林格指出，我们应该警惕用工业生产力来评判礼节规范的倾向。要求别人进行有效率的对话只不过反映了“自己自私地想要决定双方关系的愿望”。当我们用对方干扰我们个人效率的程度来评判一场对话是否有效率时，这才是真正的社会病态——我们将社交变成了生意的延伸。

我们不能将一切责任都推到网络身上。在我们的社交生活中要求提高效率的倾向由来已久，德国社会批评家西奥多·阿多诺在其1951年出版的《最低限度的道德》（*Minima Moralia*）中的一段话可以视为对比尔顿的最好回应，他写道：

> 生活的实际高效虽然看起来有益于人类，但在利润经济中实际损害了人类，它们延伸得越远就会造成越大的损害。因为人们之间的柔情是一种非功利的意识，察觉到人们之间的关系有很多可能性……如果时间是金钱的话，那么节省时间从道德上来讲是说得过去的，这种吝啬也可以用为别人着想的借口来搪塞。

除了用交流体系确认他们之外，比尔顿和瑟斯顿还做了什么呢？有人觉得他们还是宁愿成为机器并且与机器交谈。

阿多诺认为，想要省略礼节，想要用“熟悉的冷漠”对待所有人，想要“不带地址或签名”地给人发送信息，都是“联系出现问题的症状”。我们缺乏迂回沟通的耐心，对没有任何目的的闲聊和对话感到不耐烦，我

们以为“如果将两个人视作两个点的话，那么这两者之间最短的距离就是直线”。

在人们对沟通效率的逐渐重视背后，阿多诺看到的是逐渐萌芽的“残忍”。至少，在我们将无目的的闲聊和不必要的礼节视为负担和浪费，认为它们只是在消耗我们的宝贵时间后，我们正冒着丧失自己身为人类的柔情和慷慨的风险。比尔顿如是写道：“在文本信息中，你不必宣布你的身份，甚至不必说‘你好’。”在效率至上者的眼中，这可能是人类的进步，但用阿多诺的话来说，“允许交流机制决定交流规则是一种将人物化的意识形态”。

家外之家

在地球上

2012年秋，Facebook发布了第一个电视广告，广告名字叫作“连接我们的那些东西”。马克·扎克伯格谦虚地表示，这是为了“展现我们在这个星球上的位置”。广告开始的画面是一把红色的椅子飘浮在一片森林中，然后音乐响起，画外音开始切入：

椅子，人们制造出椅子来是为了让每个人都可以坐在椅子上休息，如果椅子足够大的话还可以多人一起坐。

门铃，飞机，桥梁，人们通过这些载体走到一起，打开自己的心扉，交流思想、音乐以及其他美好的东西。

宇宙，巨大而黑暗，让我们怀疑人类在宇宙中是否是孤零零存在的。所以我们制造这一切的原因大概只是为了提醒自己，我们不孤独。

这个广告拍摄得实在太糟糕了，如果在著名导演泰伦斯·马利克做了脑神经切除手术又连续抽了7根大麻后，你让他做一个史上最烂的电视广告，那大概就是这样了。虽然这个广告的问题非常多，但还是揭示了一些东西，其强调的重点完全存在于实在的、真实的世界中。广告中除了一对恋人在用耳机听歌之外，几乎没有其他任何现代电子设备能让人感觉到这是数字时代。在广告中，人们吃饭、谈话、坐在椅子上、穿过桥梁、摁门铃、躺在草地上、挥舞旗帜、爬到树上、在走廊读书、在厨房里聊天、跳舞、喝酒、看篮球比赛、爬到树上看着小昆虫在熹微晨光中爬过去，凡此种种，都没有电脑和手机等电子设备的介入。所有人

都融入其中，分享那一刻的美好，在那一刻，这个世界的所有物体都散发着一种光芒。

这个广告通过营造一种数字时代之前的社会美好图景，将Facebook置于美国文化伤感情绪的主流之中，将社交网络描绘成弥合这一切的工具。这个广告想告诉我们，Facebook不是革命性的，也不会造成破坏，它甚至不是什么新的东西，只是人类发展历史上的最新一环，能够让我们所有人“更加开放地进行交流”。广告商生怕这一点没有得到足够展示和强调，还特意拍摄了一个画面：一部老的拨号电话机静静地放在一张桌子上。

Facebook简直就是新的贝尔大妈[注]，让你贴近它，进入它的圈子里，将头埋在她温暖的胸怀里，最终沐浴在朋友和家庭的温暖中。

入室盗窃

Facebook Home[注]的发布会具有典型的硅谷特色：邀请媒体，博客谣传造势，花哨的PPT（演示文稿）展示以及《连线》杂志的吹捧。但相比之下，产品本身却不值一提——只是一个适用于安卓手机的Facebook主题的主屏幕。

更有意思的是，Facebook发布了三个广告来推广Facebook Home这项功能，其中最有意思的一个广告是《晚餐》（*Dinner*）。《晚餐》的背景设定在一家简陋的城郊居民餐厅中，一家人坐在餐桌前吃着简单的食物。戴着老花镜、穿着不合身的肥大毛衣、语调冰冷的老姑妈在喋喋不休地讲着她去超市买猫粮的事。其他人都在窃窃私语，坐在老姑妈旁边的一位年轻的漂亮女孩瞥了老姑妈一眼后就将注意力放到了手机上。她的思维已经飘到很远的地方——那个叫作Facebook Home的更好的家园。她滑动着手机上的图片，那些图片中的场景栩栩如生：她的朋友正

在旁边激情演奏架子鼓；然后她滑动切换到另一张图片，眼前的场景又变成了一群芭蕾舞演员在餐桌和柜子旁翩然起舞；再次滑动手机中的图片，场景又变成了大雪纷飞的冬天，人们在欢快地打雪仗。这个女孩微笑着点下“赞”的按钮，旁边的老姑妈仍在喋喋不休。

《晚餐》引起了人们的兴趣和讨论。《福布斯》记者罗伯特·霍夫的反应很典型：“呸，使用Facebook Home会让人在与家人相处时显得很失礼，可能这些平常人对你（指马克·扎克伯格）这么酷的人来说确实太无聊了。”惠特尼·埃琳贝泽尔则持正面看法，她认为广告中的那个年轻的漂亮女孩可以被视为对“公认的社会义务”的一种反抗，这种社会义务的典型特征就是一家人聚在餐桌前。“女孩看起来是在用大拇指在手机屏幕上滑来滑去，实则这是在权力面前竖起的中指。”我倒没看出来老姑妈是权力的象征，但惠特尼说得对，这个广告不仅是关于毫无思想的行尸走肉，更是关于如何从压抑的环境中逃离。“有时候失礼也是一种反抗。”有时候讨厌的人也能成为英雄。

《晚餐》中真正值得重视和惊叹的是它的意义，它设定的宇宙跟“连接我们的东西”完全不同，甚至是截然相反。这个新广告是对之前那个广告的嘲讽和反驳：“我们在地球上的位置？”门铃？桥梁？都是一派胡言！这个地球糟透了！所有的东西都很无聊！人们都很丑陋！待在网上吧！椅子在“连接我们的东西”中被视为抵抗这个无意义的宇宙的有力工具，是连接和沟通的具体方式，最终通向自由。但在《晚餐》中它却变成了折磨人的工具，椅子将我们桎梏在这个讨厌的世界中，使我们陷入他人的折磨中。

有其他公司曾干过这种事吗？先是发布一个大手笔的品牌广告，几个月之后又发布另一个广告将之前的品牌理念全盘推翻。我想没有其他公司这么干过。我们从这一事例中看到了扎克伯格是一个扯淡的艺术家——当他的所作所为看起来很诚实的时候就是他撒谎最明显的时候，这一点我们老早就知道了——我们看到的最主要的一点对扎克伯格和

Facebook来说，“真诚”和“不真诚”这两个词都是毫无意义的。所有的事情都是在胡说八道，飘浮在天空的椅子和在桌子旁跳舞的芭蕾舞演员都是假的，都是制造出来的广告而已。虽然这两个广告有这么多不同，但它们有着相同的起源：犬儒主义（讽刺知识分子我行我素，玩世不恭）。我相信扎克伯格从来没有注意到这两个广告其实相互矛盾，因为他知道这都是扯淡，他也明白所有人都知道这是扯淡。

美国著名现代诗人华莱士·史蒂文斯写道：

这个世界是丑陋的，

人们很悲伤，

按你想的去做吧。

有人将第一个广告中飘浮在天空的椅子视为史蒂文斯风格的救赎想象，但它不是。老姑妈坐的也是这把椅子，手里拿着手机的年轻女孩坐的也是同样的椅子。Facebook给予我们的是没有想象力的景象。所以按你想的去做吧！

家里家外

菲利普·拉金在《家》（*Home is so sad*）中写道：

看看这些画和那些餐具；

这钢琴凳上的乐谱；还有那个花瓶。

至少在我们的想法中，每一个物体都有其对立面。在由花瓶象征的丰满背后是一无所有：枯萎的花朵在垃圾堆中腐烂。通信工具也是如此，当我们看着它们时，我们感觉到的不仅是连接的可能，还有隐隐约

约存在的绝对的孤独感。一个空邮箱，一张邮票，架子上的电话，还有墙角没打开的电视，都会带来这种孤独感。插座旁边正在充电的手机就像医院中正在接受输液的病人。通信工具的孤独很少被提及，可它却一直在困扰着我们的家庭。

家和外界是我们存在的两个极点，每一个极点都会在我们的心里产生巨大磁力，使我们在这两者之间摇摆。家中虽然舒适却有一种束缚感，外界会带来解放却有一种孤独感。当我们在家时就会想念外界；而当我们在外界时又会思念家。交通工具能模糊这两者的界限。报纸、广播和电视能把外界引入家中，而电话和信件则能让我们在外界时与家更近一点。适当的模糊是必要的，但不能过度，我们不希望这两者融为一体，磁力相互抵消。在这两者之间的摇摆才是最重要的，才是赋予家和外界意义和美好的关键所在。Facebook Home假装能够在给予我们联系的同时消除孤独感，但其实它什么也给予不了。

---

1. 贝尔大妈，指美国贝尔电话公司。——编者注
2. Facebook Home是一款Facebook公司开发的应用，它会代替安卓智能手机的传统覆盖屏幕，推广Facebook上的信息和状态，它还会提供访问手机其他应用的入口，但是其体验是以Facebook为中心的。——编者注

木炭色、页岩色、棉花色、橘子色、天空色

我听说这5种颜色就是谷歌眼镜正式发布时会推出的5个版本，这款眼镜很快就会面世。让我们再重复一下这几种颜色，因为它们能引起共鸣，很质朴并且抚慰人心：

• 木炭色

• 页岩色

• 棉花色

• 橘子色

• 天空色

“比历史学家们精细的是产品颜色制图者。”女诗人伊丽莎白·毕晓普如是写道，而更精细的则是卖主。

谷歌眼镜的着色很容易就让我想起2000年第三代苹果一体机发布时的外观颜色：

• 石墨色

• 靛蓝色

• 红宝石色

- 鼠尾草色

- 雪白色

但谷歌眼镜的着色让我印象更深刻，也更能引起我的回忆。这种影响甚至超过了西蒙与加芬克尔的草药系列[注]：

- 香芹

- 鼠尾草

- 迷迭香

- 百里香

但对一款产品线来说，这些颜色似乎显得太绿了。

而谷歌眼镜的颜色则完全绕开了绿色，这一开始也让我有些困惑。这是一个政治表态吗？事实上现在想来，谷歌眼镜的着色过于强调矿物燃料了。木炭，页岩，看到这些字眼似乎都能闻到碳在空气中的味道；还有棉花和橘子在高温中逐渐枯萎。也许他们还应该再加上个沥青色。

我真正关心的是眼镜的颜色是否也会决定你的眼镜如何向你放大眼前的现实。比如：你戴上木炭色的眼镜就会以黑暗、野蛮的视角来看待这个社会；戴上橘子色就会以高中拉拉队队长的心情去体验生活；棉花色则会让你更加深刻地理解世界；天空色则会给你一种水晶般纯粹、自由的新时代视角来审视生活；页岩色则充满了商业气息。

至于我，则更喜欢绿色。

---

1. 西蒙与加芬克尔为电影《毕业生》（The Graduate）所创作的主题曲中，使用了这4种草药名称。

跟着佛祖一起过清心寡欲的生活

冥想和正念在硅谷风行一时，我觉得这可能是个好东西。《连线》杂志曾报道硅谷的科技精英们在休息之余会打开瑜伽毯，在真正的佛教徒的指导下，效仿乔布斯去寻求东方的涅槃之道。然而他们追求的启蒙感觉有些怪怪的。谷歌的正念教练陈一鸣解释道，他主要是通过指导冥想来帮助人们得到“情感智力”，“每个人都知道情感智力对他们的职业有好处，而且每个公司都明白如果他们的员工拥有情感智力，他们就能够挣许多许多钱”。

双手合十礼。

工作中的量化自我

一群忠实信徒齐聚旧金山参加全球量化自我大会，这个大会是“自我追踪者和工具制造者”的盛会，每年举办一次。量化自我运动旨在用新的大数据设备实现人们追求自我实现的目的，通过传感器、可穿戴设备、应用以及云服务来监督并优化身体机能，最终实现一个更完美的自我。“自我追踪者并不是通过谈话和写作的方式来探寻他们的内心世界，”长期致力于推动量化自我的专家加里·沃尔夫解释道，“而是通过数字来解读自身的状况。”他接着说道：“我们的许多问题其实只是由于缺乏有效的工具来帮助我们认识自己到底是谁，而量化自我能够帮助我们解决这一问题，这就是其诱惑所在。”

用“诱惑”这个词来形容量化自我可能有些太夸张了。一小部分狂热者正在齐心协力地量化自我，但大众到目前为止对自我追踪兴趣寥寥，基本仅限于通过计步器量化健身计划的程度。就像一丝不苟地计算食物卡路里一样，自我追踪很难坚持下去。时间长了就会懈怠，而且数据带给人的更多的是焦虑而非满足感。

但是，据《华尔街日报》所言，有一个领域可以让自我追踪发挥用处：商业行动。一些公司正在给员工配备芯片和传感器以“收集他们言行举止的微妙数据，然后通过分析这些数据来精准地帮助他们提升工作水平”。比如日立的商用显微镜部门已经给员工配备了一条挂在脖子上的追踪设备，“这个设备里装有传感器，能够监控诸如员工移动和说话等详细数据，以及光线、温度等环境因素。因此，这个设备能够追踪员工在办公室内的移动情况，而且可以在对话时通过识别对方的传感器来确认对话者的身份。此外，还可以通过记录谈话时使用手势的频率、点头的次数以及说话时声音的能量级来衡量这次谈话的效果”。还有一些

公司在开发跟谷歌眼镜差不多的“智能眼镜”以实现类似目的。

一个多世纪以前，弗雷德里克·温斯洛·泰勒向美国的工厂引进了“科学管理”这个概念，泰勒相信通过追踪及衡量员工的工作情况，公司能够发现一条对所有工作岗位都行之有效的最佳管理方法，能够让员工发挥最大的潜力。通过系统收集数据，工业企业能够实现最优化并且像机器一样精准地运行。

当我们将量化自我应用到商业领域时，其目的和机制都带有泰勒主义的色彩。而且量化自我已经延伸到了白领之中，希望通过优化来提高上下级和同事对话的质量。一旦人类的工作以数字化的形式呈现，最终有一天会出现人类被机器替代的结果。泰勒主义可能在知识性工作方面完成过类似变革，设计出来的软件应用竟然能够取代受过高等教育的专家的工作。

量化自我还可以在其他商业领域发挥其作用。比如，汽车保险人已经开始诱使保单持有人在其汽车中安装一个传感器来监测驾驶习惯；同理，健康人寿保险人也可以引导其保单持有人佩戴身体传感器，佩戴传感器之后，保险的费用将根据诸如个人的胆固醇水平、食物摄入量、去哪里旅游或者跟谁有过密切联系等来确定，简言之，一切能够导致疾病或死亡的因素都会被考虑在内，用以确定保费的多少。

量化自我从个人解放的工具转变成公司控制员工的工具正是联网计算机发展的历史趋势。在大型机时代，计算机主要是用来控制机器，监督员工的工作流程并保障程序和规则；在个人电脑时代，计算机也是用来解放人的，将人们从公司的监督和控制中解放出来。中央控制和个人解放之间的冲突一直在定义着电脑应用的权力。我们一开始以为互联网会打破控制和解放的冲突，使计算机朝着解放我们的方向倾斜而非加强控制，但现在看来我们错了。通过收集私人活动的数据资料并将这些资料传送到中央处理器运行处理，网络打破了这个动态冲突，却朝着控制我们的方向倾斜。

我的电脑，我的双面Twitter

既然我们每个人都是自己小圈子里的明星，那么我们就都需要一个微型出版机构。日常生活中，没有哪个人能够时刻关注Twitter、LinkedIn、汤博乐（轻博客网站）、Facebook、Instagram（照片墙）、Snapchat（一款“阅后即焚”的照片分享应用）等网站更新的内容，一天的时间用来干这些事根本不够。

这时候，一贯热心的谷歌就马上来为人们提供帮助了，谷歌正在开发的一款软件旨在帮助人们管理社交软件内容和更新，让使用者保持社交存在感。谷歌申请并被批准了一项名为“在社交网络中基于个性化反应自动生成建议”的专利，专利内容大致如下：

这个内容产生的模块包括多样收集模块、凭证模块、内容分析模块、用户界面模块以及决策模块。多样收集模块主要用来收集不同平台的数据内容，比如电子邮件、短信、彩信、微博信息、社交平台或其他系统的内容。从这些平台收集的信息通过收集模块被传送到内容分析模块，然后由内容分析模块与用户界面模块以及决策模块一起分析并得出最终建议发送的消息内容。

这段话的意思是，这时候谷歌已经拥有你的大量资料了，比你自己还清楚你这个人，所以你最好还是让他们来管理你的社交网络。

谷歌表示，个人信息自动生成系统能够有效地帮助人们避免尴尬的失礼行为：

如果你看到某个朋友在社交平台上发布消息说自己找到了一份新工作，那么你至少得说一句“恭喜”才不会显得太失礼。但不同用户的使

用习惯不一样，关注的社交网络也不太一样，面对数不清的网络连接以及信息资料，我们有时候很可能会错过这种更新。

而有了谷歌的内容生成系统一切就不一样了。你的电脑将会自动生成一句“恭喜”发送给你的朋友，而对方的电脑在接收到信息后会回应一句“谢谢”，然后你的电脑会回复一个咧开嘴大笑的表情。我想这大概就是硅谷一直梦寐以求的社交网络系统。当面对这些情况时，最好还是让内容分析模块来帮助我们处理这些事情。

谷歌的信息生成服务想要达到的最终效果是监测一个个性化的循环。运行个性化算法的电脑会自动生成信息，这些电脑生成的信息一旦被发布或传送就会被其他电脑收集起来用以更准确地更新你的个人资料。你个人经过更新补充的资料将会被反馈到个性化算法用以生成你的信息，最终让你的电脑生成的信息与电脑生成的人物角色之间的联系更加紧密。随着一轮又一轮的监督个性化之后，自我表达和算法表达之间就能实现完美的平衡。

在这个过程中，你称之为“你”的东西似乎完全独立于这件事情，不过这也也是最好的。面对现实吧，不管怎么说，你都没办法像机器一样擅长这些事情。

可穿戴内衣

如果现在要找一种产品能够实现颠覆性创新的话，那非女性内衣无疑。所以这也就难怪微软发布了一款智能胸罩。据其开发者表示，这款能够自我追踪的内衣的设计初衷是“在一个移动的可穿戴系统中执行情绪监测任务，并在必要时及时矫正穿戴者的行为，避免穿戴者情绪化饮食”。

这款智能内衣装有传感器，能够通过监测穿戴者的心跳、呼吸、皮肤点传导和身体运动状况来衡量女性压力。这些数据会被传送到手机上一个叫作EmoTree的行为矫正应用上进行分析，然后被上传到微软的云平台进行保存。

研究者向我们展示了一个案例，讲解了这款智能胸罩如何在适当的时间向穿戴者提供帮助：

萨莉在下班后回到家已经好几个小时了，她一个人觉得很无聊。她手机中的一个应用通过她身上佩戴的传感器传送回来的资料也发现了萨莉正陷于无聊情绪，由于这个应用之前保存了萨莉在无聊时容易变得情绪化进而暴饮暴食的习惯，为了避免她暴饮暴食，应用马上开始提供一些信息来分散她的注意力，希望阻止萨莉暴饮暴食。

我不知道这是否就是女权主义学者唐娜·哈拉维在20世纪80年代写作著名的《赛博格宣言》（*Cyborg Manifesto*）时脑海里想象的场景，在那个宣言中，哈拉维庆祝现代设计的力量模糊了传统的性别区分。

这款智能胸罩的早期测试都不太成功，因为这款设备续航时间不是很长，需要不断进行更换；另一个缺点就是这款产品并非中性的，而是

只针对女性身体开发的，“我们也在努力开发男性内衣，但现在效果还不是很好，因为离心脏太远了”。其中一名研究者如是表示。是的，这确实是一个问题。但除此之外，人们仍然可以想象出其他能够通过内衣传感器来修正行为的物品，比如内裤。

很快，更新一代的私密智能内衣设备就要发布了，说不定这一次，这些新的设备里会加上振动模式。

公交车

在互联网、智能手机和手机应用出现之前，发挥着与其类似作用的是公交车——公交车是移动的，同样具有社交属性，其从旧金山出发驶向一个新世界。汤姆·沃尔夫的《令人振奋的兴奋剂实验》（*The Electric Kool-Aid Acid Test*）就讲述了这样一个故事。

作家、嬉皮士肯·凯西说：“终将有一天，我们都不会再等待别人。现在你要么待在车上，要么就下车。如果你待在车上，就将一切抛在脑后，然后你会重新找到它们。如果你一开始就下车了，那就没什么结果了。”没有人必须解释什么，所有的事情都真有寓意，能被群体理解，特别是这句：“你要么待在车上，要么就下车。”

肯·凯西已经死了，但公交车仍在前进之中，只是场景已经转换，现在是谷歌的公交车每天来往于旧金山和谷歌在山景城的总部之间。但从表面来看，这两者的区别还是非常大的：凯西在小说中开的是一辆1939年产的老校车，非常便宜，而谷歌的公交车则是豪华大巴，每辆差不多值50万美元；凯西的车色彩非常艳丽，外面是摇滚乐队“感恩而死”的海报，而谷歌的车看起来色彩单一且毫无生气；凯西的车开起来嗡嗡作响，谷歌的车则非常静默；凯西的车上有迷幻药，磕了之后就可以与群体沟通，谷歌的车上则有Wi-Fi。

凯西恶作剧般地给他的车起了一个名字叫作“更进一步”，而谷歌的车没名字，如果有的话应该叫“更加安全”。

尽管它们拥有这么多不同点，但这两辆车都是地方自治主义和超越之车。他们车上拉的年轻人都渴望能够远离主流文化，希望能够独自建

立一个社区，成为未来发展的潮流。现在的文化太过陈腐，而且已经走得太远了，无法从内部加以改革。我们只能逃离它，重新构建新的文化，我们必须重新开始，我们必须登上那辆驶向未来的公交车。

蒂莫斯·利里在《人类奥德赛冥想》（*Musings on Human Metamorphoses*）中评论道："向北美移民的人都是自我选择的，这些朝圣者从英格兰逃向荷兰，抵押了自己所有的财产之后乘坐着'五月花'（英国清教徒首次去北美殖民地所乘之船的名字）号驶向新大陆，因为他们想寻找一个能够实现他们理想的地方。现在看来，他们的试验成功了，美国人比欧洲人更加自由，而美国西部人则是从美国人中进化出来的更加自由的人种。"在征服了太平洋之后，这些西部人（这里主要指的是加利福尼亚人）下一步想要到太空中尝试建立"迷你世界"。"在开始太空移民项目后，10年内他们将把1000人送到太空中，让这些人可以一起合作建立一个新的迷你世界。"

在20世纪70年代，许多企业都呼吁建立一个独立于现存社会之外的精英实验基地。巴克敏斯特·富勒、杰拉德·奥尼尔、杰里·布朗以及其他一些精英都呼吁美国建立技术和社会实验基地，在新试验基地中，创新可以自由发展，不会被过时的法律和传统束缚。"而且当新技术发展到一定程度时，自我选择的移民精英最终会反过来帮助那些选择留在'旧社会里'的人。"利里如是说。

这一想法如今已经成为硅谷乌托邦主义的信念基础，拉里·佩奇说："法律不可能过了50年还是对的。""比如互联网之前的法律，"他接着说：

也许我们应该设置一些试验区，类似火人节(注)那样的，在那里，人们可以尝试不同的事情，但不必每个人都去尝试。我觉得这种想法非常棒，作为技术专家，我们应该有这样一些地方来试验一些新技术并且弄清楚这会对社会产生什么影响，对人类产生什么影响。这样就不必将其

在现实社会中试验了，而且那些喜欢新技术的人可以到那里去体验一下。

不仅仅是拉里·佩奇，亚马逊集团的CEO杰夫·贝佐斯还有特斯拉公司的CEO埃隆·马斯克都梦想建立一个太空殖民地。彼得·蒂尔稍微接地气一些——他的海洋家园研究机构想要在海上建立一个漂浮的技术孵化营地，独立于任何国家之外在公海上漂浮。“如果你能够开始一项新生意，那为什么不能建立一个新国家呢？”他反问道。2012年秋，天使投资人巴拉吉·斯里尼瓦桑在Y孵化器创业学校的一次演讲中大声疾呼：“硅谷最终的出路就是建立一个独立于美国政府和其他国家政府之外的新国家。当年清教徒们为了躲避宗教迫害离开了欧洲，美国革命让美国人摆脱了英国的殖民统治，然后美国人继续向西，摆脱了东海岸的官僚主义。”现在，创新者建立自己国家的时机已经成熟了：

我说的硅谷最终的出路是指什么呢？其基本含义是：建立一个双向选择的社会，最终这个社会要独立于美国，由技术来管理。这是硅谷的发展方向，也是未来10年我们的前进方向……其中最妙的一点是，那些觉得这件事很怪异的人，那些嘲笑奚落以及憎恨技术的人不会跟来，来的都是志同道合的人。

凯西的公交车最终报废在墨西哥的某处荒地，而谷歌的公交车仍每天穿梭在硅谷和旧金山之间，拥有无限的可能。

---

1. 火人节是美国的一个反传统狂欢节，其宗旨是提倡创造性，包容性，时尚性以及反消费主义。——编者注

永远爬不完的梯子神话

“最终这会成为一个良性循环，”《时代周刊》财经记者安妮·劳里在一篇关于计算机自动化对工作替代的影响的文章中这样说：“因为这能够将人类从烦琐的工作中解放出来，致力于更高价值的任务。”然后她接着说：“所以今天的挑战主要是要让人们接受这种观念，允许软件、算法、机器人及类似的东西驱动人类进入价值越来越高的工作之中。”

这个说法一点儿也不新奇。亚里士多德将工具比作奴隶，这两者都能让其主人将更多的时间用于更加精致的活动。诸如马克思、凯恩斯、奥斯卡·王尔德等思想家在工业革命时期也说过类似的话，今天这更成为老生常谈，自动化和软件已经取代了许多过去需要支付薪水的工作。《连线》杂志曾声称：“我们要让机器人接管这一切，它们能解放我们，让我们发现新的工作和任务，发现新的自我。它们能够让我们比现在更加专注于如何认识人性，成为一个真正的人。”

节省人力的技术最终势必会将工人推向更高的追求，这个理念中有一些东西从深层次上来讲让人心中十分欣慰，它能够缓解我们在失去工作和工资后的焦虑，在这种心理影响下，我们相信一切“最终”都会变好。人类的职业之梯永远都会向上发展，不管机器在这条路上爬得有多远、多高，总是会有另一块更高的踏板供人们攀登。但就像其他我们用来自我安慰的话语一样，这只不过是半真半假的谎言罢了。通过宣扬一个令人放心的关于未来的假象，能够让我们暂时不去关注现实，无视经济中产生的结构性的新问题。

这个永无止境的梯子神话的问题源于其主张的模糊性，究竟什么

是“更高价值的任务”？这个价值是对雇员还是雇主而言很高？我们是根据生产力、利润，还是根据劳动技能、满意度或工资来衡量这个价值？这两者之间不仅不一样，而且经常是相互冲突的。机器提高劳动生产率的一种方式就是减少生产某种物品的员工数量，另一种方式则是提高生产该商品的员工所必备的技能，这样也就减少了员工工资。一份关于工业机器对就业影响的分析报告表明，使用技术让工作自动化一开始会加强工人的技能，让工作变得更加有趣且富有挑战性，但随着机器逐渐精密化和成熟，更多的工作技能会嵌入工作中，这时去技术化就会开始占据上风。原来具有熟练技能的工人将逐渐转变成具有一般技能或根本没有技能的机器操作员。经济学者亚当·斯密在他那个年代就看到了这一点：机器在提高劳动生产率的同时通常会减少工作机会，将高要求的工作变成寻常维护工作。他写道：“最坏的情况下，工厂工人将会变得又无知又愚蠢，达到人类历史上史无前例的愚昧无知的程度。”

当然，这还不是全部。在评估自动化的长期影响时，我们不能将视野局限于具体的工作类别，而要将目光放得更长远。虽然自动化会减少成熟行业所需的工作技能，但也会产生新的工作类别，这些新工作非常有趣并且工资也很高。梯子神话学家喜欢提醒我们，这就是工业革命后期将真实发生的事情。工厂生产线和其他机械化生产降低了各种物品的价格，同时也推动了大众对这些物品的需求，促使生产者不仅要雇用更多蓝领工人操作和维修机器，还要雇用更多的白领进行工厂管理，设计新产品，进行市场营销，管理财务等。

这些中产阶层会将更多的钱用于消费，促使各行各业增加对人工的需求，从零售员到医生、护士、教师、建筑师、飞行员、记者乃至政府官员。良性循环就这样开始运转。但这个良性循环主要取决于时间，而且其中的决定性因素之一就是工业机器没有足够的能力来完全取代人类工作。即使是高度机械化的工厂，也需要许多工人照看机器，而且大多数专家和白领的工作目前还无法用机器来取代。

现在时代不一样了，机器也发展得不一样了。尽管机器人和软件还不能完全取代人类的工作，为此它们还有很长的路要走，但是现在机器人和软件发展的程度已经远远高于工厂机器时代了——现在它们已经能够替代人类的许多工作。这就是目前社会经济中许多部门对工人的需求不太强烈的原因。还有一点很少有人注意：去技术化现象正开始转变成所谓的知识工作。由于计算机开始变得更加智能，它们能够感应环境，执行分析任务并且得出判断，也能够编写程序，执行白领的部分工作。被替换下来的专家和办公室行政人员就会变得越来越像电脑操作员、机器看管人。

当然，不管机器如何发展，人类还是会有工作机会——人们可以设计新潮的产品，开展新的科学研究，制造新技术，产生新思考。但这不足以说明整体劳动市场未来的发展前景。没人能保证计算机自动化的发展能够产生大量有趣、工资又高的新职业，就像工厂机器时代那样。最近的试验表明，工厂计算机可能会产生极其不一样的结果，它们更加擅长的是聚集财富而非分享财富，它们会减少而非增加人们的工作机会。

梯子神话的宣扬者使用的语言本身就能说明很多问题，他们赋予技术行善的色彩，例如，技术“解放了我们”，让我们完成更高价值的任务并且“促使我们”加入能够自我实现的工作中，帮助我们扩展自我；我们要做的只是“允许”技术帮助我们。许多东西都被这一类的动词模糊了。技术无法解放、促进或帮助我们，技术根本不关心我们的死活，不关心我们是不是有工作，有一份烂工作还是完全失业。机器没有自主意志，人类才有。而设计及运行那些技术产品的人从来都不是怀着创造更多工作机会、让现存工作更加有意思或拓展人类潜能的目的工作的。正如亚当·斯密所指出的，他们是受金钱驱动，工作只不过是市场这只“看不见的手”产生的副产品，绝非其本来目的。

梯子神话最大的受益人就是那些通过商业计算机利润聚集效应得到大量财富的人，而且这种神话能够让他们自我感觉良好，不会觉得自己

是在敛财。毕竟他们才是推动这个良性循环运行的人，会将我们所有人都带向“价值越来越高的工作”。这个神话将他们的利益与社会利益合二为一，这也符合他们的商业利益。软件和机器人将解决我们的问题，只要我们允许它们这么做。

我不是说我们不可能在短期内获得大量新的工作机会，经济是一个十分复杂的体系，没人知道未来会发生什么。我想说的是，我们不应该将其当作未来理所应当会发生的事情，而且不要以为机器的拥有者会把工人的利益放在心中。最终，这可能是一个良性循环——除了其本身是恶性循环外。

自我的织布机

“人们很难抵抗带有娱乐功能的技术，”莎拉·莱昂纳德和凯特·罗斯在新一期的《异议》（*Dissent*）中写道：“过去卢德分子砸烂了他们的织布机，但在今天谁想砸了Facebook呢？毕竟我们所有的照片、生日祝福等内容都在上面。”

这话说得恰到好处。当生产内容的方式同时也是通信方式、表达方式、娱乐方式、购物方式以及其他一切方式时，事情就会变得一塌糊涂，令人困惑。但困惑过后一切都会开始简化，你会专注其中。想象一下，如果在18世纪末19世纪初，织布机也同时扮演着社交媒介的作用——在织布的同时你也在编织自己的人生故事并将其展现在公众面前。想一下这样一来你会对你的织布机有多依赖吧——你离开织布机的时间会越来越少，你会夜以继日地踩动踏板织布。织布机太笨重了，你可能就会想要一个微型织布机，这样你就可以在家里随时织布了。每天只要有机会你就会拿出微型织布机开始工作，身边的其他人也陷入跟你一样织布、织布、织布的生活中。

你可能会说，你已经将自己的生活从这个世界剥离出来并织成衣服了，而这件衣服的样式就是你。

上、下技术

“孤立无援、不受限制的热情和对结果的漠不关心会让人类在这个地球上无法长久生存，”法国社会学家布鲁诺·拉图尔在丹麦皇家艺术学院一节讲授资本主义和气候变化的课程上这样说，“坚定的实用主义，对人类狡猾的有限信任，对自然力量的尊敬以及为了保护人类脆弱的物质而投入关怀，这些都是有关第一天性的美德。值得注意是，这都是建立在对危险完全世俗的理解之上，以及‘下面的世界’的多种可能性。”

根据拉图尔所言，我们生活在两个世界之中，第一天性就是世俗的“下面的世界”；第二天性就是超常的“超越的世界”。第二天性反映了我们对抓住现存事物的渴望，希望它们不要流失得那么快，与我们生活的地球相比能够存在得更加长久。纵观历史，第二天性主要在神话和宗教方面有所体现。现在，拉图尔声称第二天性正在经济法则中慢慢展现：“经济世界不全是现实的唯物主义，只对财物和事实感兴趣，它是决定性的和绝对的。”消除经济体系的不确定性并且永无休止地投资，会让那些没有从中受益的人感到十分无助，而对那些从中受益的少部分人来说则是一种混合着巨大热情和麻木感的体验。面对经济决定论，或者说是经济永恒主义，你只能在宿命论和狂妄自大中选一个。

拉图尔对当前经济概念的评论同样适用于当前的技术。技术进步也被人们视为一种势不可当的力量，完全超出了人们的估量和控制。借用拉图尔的话来说，它产生了“一股巨大的抓住机会的热情，一种反面乌托邦的无助感”。科技“看起来比自然本身运行得更加流畅自如”。

拉图尔发现，在思考我们对经济感觉的转变时，永恒与短暂之间出现了一种颠倒，十分讽刺。当我们开始审视我们眼中的科技，发现它也

出现这种颠倒时，这种讽刺效果就会更加强烈。科技的真正荣光源于在这个第一天性的世俗世界中，它给我们提供了无限可能性。这种荣光取决于科技的偶然性，取决于其所展现的解决各种问题的方法，以及对人类欲望和计划的启发。当科技进步开始被视为超常的、不屈的力量，一股超出我们时代的力量时，它就不再给我们提供机会，而是扼杀机会。它会将我们都困住。

“坚定的实用主义，对人类狡猾的有限信任，对自然力量的尊敬以及为了保护人类脆弱的物质而投入关怀”，这些世俗的美德在帮助我们处理科技问题时是否会同样有效呢？

外包爸爸

我们能够找到区分人类与计算机的界限吗？什么时候我们能够面对机器说，“靠边站，我能干这个活”？

以下就是谷歌的安卓总监桑达尔·皮查伊向我们展示的谷歌对未来自动化发展的期望。

今天，计算机信息处理技术主要是让机器自动化运行，但当有一天我们将这些东西全部连接起来，你就可以用一种更加有意义的方式来帮助人们……比如我开车去接放学的孩子，如果汽车在孩子进来后马上意识到这一点，就会改变当时车内播放的音乐，换一些适合小孩子听的歌曲。

这个故事的重点不在于谷歌花了数十亿美元开发这样一个系统只是为了当你的孩子进入车中时，车子能够立即感应到并且切换歌曲，重点在于皮查伊和他的同事是多么急迫地想要将一切关系和感情都实现自动化。在上述事例中，皮查伊描述的硅谷流传的主要假设可以归结如下：任何能够自动化运行的东西都应该自动化。如果能够通过编程让计算机干人类的活，那么计算机就应该如此。

但这种想法没有考虑到日常生活的快乐和责任。皮查伊可能从没想过，为人父母的快乐主要是建立在父母跟孩子一起做的那些没有意义或者意义不大的事情之上，比如在车里挑首歌播放。

衡量

有一句老话说，“没办法衡量的东西就没办法管理”，据说原话是管理大师彼得·德鲁克说的，但他实际上说的是“能衡量的东西就能被管理”，这样一来意思就完全变了，而且听起来更有智慧。当我们听完德鲁克接下来的话会更觉明智：“能衡量的东西就能被管理，即使这种衡量和管理没有意义，或者它损害到了这样做的组织的目的。”

德鲁克的意思是说，将能够衡量的东西错认为是重要的东西是十分危险的，但他也说了一些更加激进甚至具有颠覆性的话：有些能够被衡量的东西其实不应该被衡量。

在当今这个大数据时代，整个反主流文化都可以建立在这个想法之上。你能够想象谷歌、亚马逊或Facebook宣布，“我们已经决定停止衡量东西，这样做是为了思考究竟什么东西值得被衡量”？不，今天的理念更加简单，也更加便于执行：“如果你加以衡量某些东西，意义早晚会出现。”

“衡量”这个词本身就有多重含义，这些含义都值得我们牢牢记住。作家罗伯特·弗罗斯特在1956年对大学生说：“每当我看到人们像节拍器一样随着节拍起舞就会很高兴，看到音乐被衡量也会让人很高兴，衡量总是让我感到舒心，我们能够衡量爱、政府、自私和无私。”衡量似乎是明智的。

智能手机是热媒介

马歇尔·麦克卢汉曾写过一篇文章，认为灯泡就是典型的没有内容的媒介。走进一间黑暗的房间，当你随手打开灯的时候，虽然灯泡发出的亮光没有传递任何有意义的信息，但灯泡创造了一种新的环境。“没有内容的媒介”这个概念很难理解，在社会大众约定俗成的关于媒体的假设和认知中，这个概念似乎一点儿也说不通。要想理解麦克卢汉所说的内容，至关重要的一点就是要理解“媒介即信息”，每一种媒介都创造了一个新的环境，这个环境独立于内容或者其所传递的信息。

既然如此，那么我们用智能手机时又是在干什么呢？如果按照麦克卢汉所说，任何一种新媒介的内容都是旧媒介的话，智能手机的内容似乎看起来都与媒体有关：电话、电视、收音机、电影、纸质书、电子书、连环画、录音、MP3播放器、报纸、杂志、信件、新闻通信、电子邮件、西洋镜、图书馆、学校、讲课、自动取款机、课桌、笔记本电脑、情书、病历、犯罪档案，等等。就其内容来看，智能手机有些惠特曼的风格，其内容包罗万象。智能手机是在媒体的架构轰然倒塌时兴起的，它是一个能够发出光芒的黑洞：信息经过超高密度压缩但仍闪闪发光。我们可以将智能手机视为后媒体时代的一种媒介，它消解了多样性，在这种语境下，媒体变成了媒介。

智能手机充斥着各种各样的信息，用麦克卢汉的话来说它就是热媒介，可能是人类到目前为止能够想象出的最热的媒介，它以一种宗教般的狂热思想侵入使用者的中枢神经。当你看向手机屏幕，就陷入了另一个世界，就像其他任何一种热媒介一样，智能手机会孤立自我，并让自我碎片化。它既让人更自我，又让人们变得疏离。它不仅颠覆了麦克卢汉认为手机是冰冷的电话这一论调，将其变成一种超热的视觉媒介，还

颠覆了整个人群再度部落化的形态，麦克卢汉认为这种形态起源于电子媒体。除此之外，智能手机还颠覆了纸质印刷行业。智能手机的“互动”只是一种计谋，它只让我们参与到那些它允许的活动中去，其“心理支配”地位能够阻止人们的参与。

但这种说法有待商榷，如果不参与的话我们要智能手机又有什么用呢？我们使用智能手机进行互动，沟通，对话，购物，创造，并且参与其中。这就是智能手机的困境，也是我们新的人造环境的困境，也是困扰着麦克卢汉“冷热媒介”理论的困境。

1967年，批评家理查德·科斯特拉尼茨在一篇文章中写道：“麦克卢汉的书在热媒介中给人提供了一场凉爽的体验之旅。”信息要求读者参与其中而媒介却禁止这样做，可能智能手机也是如此，同时兼具冷热两种特性，但永远都不会是温热的。至少，一个人可以说智能手机创造了一个环境，鼓励人们远程参与，且以一种表演的方式参与。

智能手机通过让我们始终处于一种展览的状态，侵蚀我们的自我，让我们再度部落化，但与此同时，智能手机也将我们孤立于抽象世界之中，让我们沉浸在自我世界。最终当你打开开关，灯泡亮起的时候，你会发现自己在一个空房子中，但房间里充满了人。这样说可能有些矛盾，那就换另一种说法：参与是智能手机的内容，而内容用麦克卢汉的话说是“小偷用来分散看门狗的最佳诱饵”。参与其中的错觉掩盖了缺陷，然后每个人都变成了惠特曼式的人物，孤独而疏离地幻想着联系之梦，将野蛮的喊叫书写成纸张上寂静的文字。

令人绝望的剪贴簿

19世纪末，俄怀明州有一个名叫蒙特·格罗佛的妓女，她的业余爱好是收集发表于报纸和杂志上的诗歌，她将它们剪下来贴在一个用于收藏的剪贴簿上。这个剪贴簿对她来说是一种精神寄托，她用这个东西“构建一个理想的世界，以此抵御日常生活中那些蝇营狗苟的价值观”，这是《剪贴簿中的美国生活》（*The Scrapbook in American Life*）的作者写的。格罗佛的剪贴簿拥有“她的内在身份和她最真实、最美好的自我”。

事情就是这样：

在100多年后的今天，人们的身份被记录在各种官方资料和数据库之中，他们的身体及信息则显示在X光、出生证明、驾驶证以及DNA证明之中。但剪贴簿代表的是一种独立于正式和官方文件之外的身份认同，是内在的自我在指导我们用剪刀剪下有趣的东西并将其收集进剪贴簿。

昨天当我在随意浏览汤博乐时，这一段话突然让我恍然大悟——剪贴簿已经成为我们本质的文化形式，是一种能够定义时代的手工制品。诸如看电视、看电影、读书、读文章、听歌等娱乐形式仍然在我们的生活中占有重要地位，但剪切和粘贴，尤其是在网上无拘无束地寻找各种有趣的内容已成为我们生活中相当重要的一部分。上网时，如果我们不是在整理自己的剪贴内容，就一定是在别人的剪贴簿中翻箱倒柜地寻找有趣内容。

剪贴簿隐喻“剪切和粘贴”已经占据我们的互联网生活很久了，现在剪贴簿本身就是用户界面了，而各种云服务则是我们共享剪贴簿的有效

方式。

Pinterest让剪贴簿的本质更加外露，但事实上，所有的社交网络都是剪贴簿，包括Twitter、汤博乐、LinkedIn、Facebook、Instagram、YouTube等。博客也是剪贴簿，《赫芬顿邮报》以及媒介也是，而你在浏览社交媒体给别人点赞时，就像是用一把剪刀快速地把喜欢的东西剪下来并收藏。

剪切和粘贴以及数据挖掘是互联网的阴阳两面，是光明和黑暗，是地上和地下，是暴露和秘密。今天剪贴簿扮演的角色，既是官方资料，也是对资料内容的反冲。埃洛伊人的消遣是莫洛克人的素材。

回顾过去，剪贴簿是一种让人悲伤的艺术：被推动着身不由己地不断向前，我们花费时间将自己生活的点滴碎片弄成一些我们觉得跟自己的生活相像的东西。如果说旧的剪贴簿是家族的和半私用的，新的则是社会的，永远都是公开的。它仍然是一种令人悲伤的艺术形式，只是现在同时还让人紧张。构建一个理想的生活与塑造“完美的自我”供自己细细品味是一回事，而构建起来为了让别人看则是另外一回事。

“似乎将制作剪贴簿作为一种仪式化的姿态是对如今渗入我们生活的高度碎片化的一种认同和回应。”作家塔马·卡却和托马斯·法雷尔在其1991年的文章《作为文化文本的剪贴簿》（*Scrapbooks as Cultural Texts*）中这样写道。他们可能是对的。可能数字形式的剪贴簿之所以如此诱人，就在于其包罗万象且永远没有终点，只要你在摆弄这些碎片你就不会有时间停下来反思自己，然后意识到它们是碎片。在你眼中，这些碎片缺少连贯性只是意味着我们还有其他一些东西没找到。

失控

机器最终只会有机器的思考，这可能会让那些对机器人满怀希望却又心怀恐惧的人非常失望。但对我们大多数人来说，这个消息让人十分心安，机器不会在智力上超越人类，更不用说将我们变成仆人或者是当成宠物。它们将继续按照程序员给它们设定的程序去执行自己的任务。

人工智能的主要威力就在于它是没有头脑的。对所有困扰着肉体凡胎的那些行为和偏见天生自带免疫，计算机可以不知疲惫、没有疑问地执行运算，既不会分心也不会被感情左右。它们冰冷的思维弥补了我们人类的热度。

但当我们开始将计算机看成我们的助手，视之为我们的替代品时，事情就变得有些尴尬了。这就是现在正在发生的情况，而且进展十分迅速。感谢人工智能领域的科技进步，今天的思考机器能够感知周围环境，从过往经历中学习经验并自主做出决定，它们在执行这些任务时的速度和准确度远远超过人类当前的认知能力，更不用说我们能够赶上机器。不管是以机器人还是单纯的输出算法做出的判断，当计算机在现实世界中做决定时，它们可能同时会造成一些巨大的危险。机器人无法反思自身的行为，也无法理解运行的程序可能会产生的后果，更无法理解运行的环境，它们可能因为自身编程的问题或者程序员的特定目的而对人类的一些工作造成巨大的破坏。

关于这一点，我们可以看一下2012年8月1日发生的骑士资本事件。骑士资本是华尔街最大的做市商，当时他们更新了软件，这是一套自动买卖股票的系统。但由于这套软件存在一些缺陷，加之程序员更新时的疏忽，产生了大量不合理的交易。在股市开始交易了45分钟之后，骑士

资本的程序员寻找到了问题的源头并修复了这个问题，对我们来说45分钟并不长，但在计算机世界，这就意味着永恒。该软件在短短45分钟内产生了超过400万份交易，交易额近70亿美元。这次事件差点导致骑士资本破产，虽然骑士资本最后成功渡过了这次危机，但5个月后就被收购了。是的，我们知道如何让机器思考，但我们不知道如何让它们深思熟虑。

在骑士资本事件中损失的主要是钱，当软件开始在经济、社会以及军事等更多领域开始发挥决定性作用时，故障、崩溃以及错误的损失只会越来越大。更可怕的是，造成危机的源头是看不见、摸不着的软件程序，不管是社会还是个人，我们都越来越依靠既看不见也弄不明白的计算机程序。我们对这些程序如何运行，以及设计这些程序的人的动机和意图一无所知。这会产生一种力量的不对称，让我们暴露于秘密的网络监控和操纵中，2014年，有新闻机构爆出了一些社交网络通过向其用户展示特定的内容来做秘密心理测验的消息，当计算机变得能够更加得心应手地监督我们，决定我们该看什么、该做什么的时候，这种权力的滥用只会增多不会减少。

在19世纪时，整个社会都面临历史学家詹姆斯·贝尼格所说的“控制危机”的威胁。目前处理事情的技术已经超过处理信息的技术，人们监督和管理工业以及相关程序的能力反过来也开始崩溃。这场控制危机在许多领域蔓延，从火车由于管理调度问题而发生碰撞，到市场产品供需失衡，再到政府服务的不及时，对于这些问题最终的解决办法就是发明自动化数据处理系统，比如制表机器公司创始人赫尔曼·霍利里思为美国人口统计局发明的穿孔卡片制表机就是其中一例。信息技术最终赶上了工业技术，让人类重新将目光放在已模糊的世界中。

今天，我们面临着另一场控制危机，这场危机是之前那场危机的镜像。我们努力控制的事情正是在20世纪初帮助我们控制工业技术的东西——信息技术。我们收集和处理数据的能力，以及操纵各种类型信息的

能力，已经超过我们秉持着对社会和个人有利的信念监督和管理数据处理的能力。解决这个新的控制危机将是我们未来数年内最大的挑战之一，而应对这个挑战的第一步就是要明白人工智能的风险在当下就已经存在，而不是在遥远的未来。

我们的算法，我们自己

1998年，西班牙人马里奥·冈萨雷斯陷入财务危机，他已经有一笔债务违约了，为了偿还债务，他被迫拍卖自己的房子，拍卖信息刊登在巴塞罗那著名的报纸《先锋报》（*La Vanguardia*）上。最后他成功把房子卖掉了，也偿还了债务，冈萨雷斯继续从事着法律笔迹鉴定专家的工作，生活又回到原点。他的债务违约事件、以及刊登在报纸上的36个字的拍卖信息都逐渐在公众的记忆中淡去。

但在10多年之后的2009年，这一插曲又回到了人们的视线。先是《先锋报》将自己的资料库都上传到网上，谷歌的网络信息采集器抓取到了这则拍卖信息，然后这则信息就被收录到搜索引擎的数据库中，此后在西班牙，只要人们搜索“冈萨雷斯”，这则新闻的链接就会出现在显眼的位置。冈萨雷斯对此十分恼怒，他觉得这一点也不公平，他的名声就这样被这则断章取义的报道损害了，而且报道里的事情在很久之前就已经得到解决。谷歌的搜索引擎在呈现搜索结果时没有添加任何声明或注释，单看这篇文章，很容易让人觉得他是欠债不还的无赖。冈萨雷斯觉得自己的尊严受到了冒犯。

因此，冈萨雷斯向政府的数据保护机构提交了正式的抗议，要求监管者命令《先锋报》将这篇文章从网站上删除，并要求谷歌停止将这个链接收入搜索结果中。然而，数据保护机构拒绝了冈萨雷斯对报纸的要求，因为报纸原始出版的内容没有触犯法律，但支持他对谷歌提起的诉讼。数据保护机构要求谷歌在搜索结果中删除该信息，但谷歌对此的反应十分强烈，声称自己只不过是重点呈现在其他地方出版的信息而已，对此不负任何责任。

这场纷争最后闹到了位于卢森堡的欧洲法院上，这就是著名的“遗忘的权利”案件。在2014年5月13日，最高法院做出最终裁决，他们支持冈萨雷斯和西班牙数据保护机构的立场，要求谷歌服从裁决，将此则拍卖报道从搜索结果中删除。突然之间，欧洲公民拥有了遗忘的权利，可以把自己某些不太光彩的信息从搜索引擎中删除。

大部分美国人和一部分欧洲人都对这个判决结果表示不满。一方面，他们觉得这个决定根本无法大规模实行，因为谷歌的搜索引擎每天要为全球用户执行超过60亿次的搜索任务，你怎么能指望谷歌在这60亿次搜索任务中，筛选出哪些是应该删除的个人信息呢？另一方面，不满者将这视为对网络信息自由流动的威胁。许多人指责审查法庭，认为他们是在制造历史的“记忆黑洞”。还有一些人担心这次裁决会“破坏互联网”。

人们的这种激烈反应是可以理解的，但他们没有理解这件事情的本质。他们错误解读了这个决定——法庭没有赋予公民“遗忘的权利”。这个比喻性的短语并没有在这个案件中被提及，只在以往的裁决中出现过，将其与这个案件联系在一起是不恰当的。在一个开放型社会，如果言论和思想自由都受到保护，人们可以自由表达自己的想法和话语，那么遗忘的权利就跟记住的权利一样十分荒谬，根本站不住脚。这个案件的真正问题在于个人的信息不应该被有组织地误传。

在这个案件中，我们应该关注的主要问题是法官是如何将1995年欧洲议会制定的《欧洲数据保护条令》（*Data Protection Directive*）运用到像谷歌这种在网上大规模收集并传播信息的公司身上的。《数据保护条令》主要是为了减少跨界数据交换而制定的，同时也保护公民的隐私和其他权益：“鉴于数据处理系统主要是为人类服务的，它们必须尊重人们的基本权利和自由，不论这个人的国籍或者地域。同时还要尊重别人的隐私权，促进经济和社会进步，扩大贸易以及个人的幸福。”

为了防止人们被不公平对待，该法令对那些处理个人信息的“控制

者”施加了严厉的监管，主要是在商业领域及其他组织中。法令要求任何由这些控制者发布的数据不仅要准确、及时更新，还要做到公平，具备完整的前因后果，不过分牵连。但该法令没有明确说明像谷歌和Facebook这种收集由别人产生的信息的公司是否属于控制者。这就是现在的法庭必须要明确的问题。

搜索引擎、社交网络以及其他一些网络数据收集者在提到信息处理时，总是将自己描述成中性或者偏负面的角色，它们本身不创造内容——这些内容都是由别人或者社交网络中的使用者生产的，它们只是收集数据并且用有效合理的方法予以整理。谷歌一直坚持不懈地宣扬这种论调，并且在冈萨雷斯案中也秉持这种态度，现在这种观点已经被很多人接受，有点变成了默认许可。维基百科的联合创始人吉米·威尔士在批评欧洲议会的决定时说：“谷歌只是帮助人们发现网络上已经拥有的东西。”他所说的不仅仅是谷歌的想法，还是流行于互联网商业的普遍想法。

但显然法庭的看法与此相反，它认为在线收集信息不是一种中性行为，而是一种转换行为。在收集、组织和排列信息的过程中，搜索引擎创造了一些新东西，其产品反映的是公司自己的编辑意图和判断，这主要体现在其信息处理算法中。“在搜索引擎中处理个人数据跟在网站中处理个人数据是截然不同的。”法官在判决书中这样写道。由于搜索引擎的结果会影响“个人基本的隐私权以及对个人数据的保护，搜索引擎的操作者必须确保在其责任、权力和能力的允许范围之内，他们的活动应满足数据保护条令的各种要求，保证条令的各项措施得到有效落实和保护”。

欧洲法院没有评判数据保护条令的保证，也没有对其他任何现有或将来与个人信息处理有关的法律或政策置评。它没有告诉社会该如何评估或管理收集者的行动，它甚至没有提供任何指导意见，告诉公司或法律制定者该如何决定哪些个人信息可以得到豁免。欧洲法院法官所做的

只是清晰而审慎地给我们提供了一个理性思考的方法来思考数字信息的算法操控及其所需承担的社会责任。像谷歌这样一个给许多人提供不可或缺服务的国际大公司，它的利益不该战胜个人的利益。当我们谈到操作搜索引擎和其他信息收集器时，公平至少该是一个重要的考量因素。

我们经历了很长时间才思考明白像谷歌和Facebook这样的公司所扮演的角色，因为之前我们从来没有碰到过这样的公司，这些公司都是近几十年才诞生的，它们与我们现存的法律和文化模式并不完全相容。由于它们以一种史无前例的规模和速度操作，每秒都执行几百万次信息交易，我们很容易将其视为巨大的、冰冷无情的信息处理机器，独立于人类的意图和控制之外，但这是一种误解。现代计算机和计算机网络能够让人类的判断自动化，但这仍然是人类的判断。算法是由人类开发的，反映的是开发者的利益、偏见和缺陷。作为一个整体社会，我们有义务仔细审查并且在适当时机管理监督这些算法。

法庭的裁决已经过去10个月了，互联网仍像以往一样蓬勃发展着，并没有因此遭受打击。谷歌在这一案件之后上线了一个新功能，能够接受并审查那些要求删除个人信息的申请，其中大约40%的申请最后被批准，之前谷歌也上线过同样的功能——审查那些侵犯版权的内容。谷歌的遗忘权利顾问委员会发布了一份报告，将法院裁决和公司回应放在具体语境下进行分析。报告认为，“事实上，裁决并没有建立普遍的遗忘权利，在执行法院的决定后也没有产生遗忘信息的效果，相反，法院要求谷歌在搜索引擎返回的个人信息‘不充分、不相关或与个人不再相关’时，需要根据个人的名字删除对应的搜索结果。如果所要搜索的数据主体在公共生活中扮演重要角色，对公共利益产生影响时，谷歌不必删除这些搜索结果。”很可能冈萨雷斯案件最终会导致个人利益、公众快速获取信息的利益以及互联网公司的商业利益之间实现相对合理的动态平衡。

田园生活的黄昏

硅谷的科技精英们有了一项新爱好：在私人跑道上飙车。他们对此非常痴迷。“当你真正身处赛车场时，会产生一种冥想的感觉。”谷歌高管杰夫·胡贝尔如是告诉《时代周刊》的记者法尔哈德。雅虎的高级副总裁杰夫·邦福特也非常喜欢这项新运动：“你的大脑会非常亢奋，这种感觉很美妙。”硅谷的人士对挑选爱好一向要求很高，天使投资人及前谷歌员工约书亚·沙克特曾这样指导法尔哈德：“不要把这看成是有钱人的一项运动，你要尽量淡化这一想法，是赛车这项运动带来的‘本能的刺激’让它成为硅谷人的爱好。”

硅谷的科技富豪们都在争先恐后地租场地，将自己塞到狭窄的法拉利赛车车厢中，而与此同时，他们却在告诉世人，开车是一件非常无聊的事情，自动驾驶才能解放我们。谷歌汽车自动驾驶的员工最近刚在TED演讲上讲述了无人驾驶的好处，麻省理工自动化专家安德鲁·迈克菲就响应这种说法，认为谷歌自动驾驶将会“把我们从无聊的驾驶中解救出来，我们不必再双手紧握方向盘，双眼紧盯路面，届时司机可以把节省出来的时间用在工作、放松以及跟喜欢的人保持联系”。换句话说，自动驾驶能够让我们把更多的时间花在玩手机上。“每年人们花费在驾驶上的时间按照生产力计算价值上万亿美元，如果我们将这些时间用在其他方面，就能够产生更多价值。”

在私人赛道上飙车可能会令人非常快乐，但在公共马路上开车是一种折磨。

这里最奇怪的地方就在于无人驾驶的捍卫者斩钉截铁地将日常驾驶贬得一无是处，而这与普通人真实的驾驶感受和经验不一致。真实的情

况是人们喜欢驾驶，调查报告和其他研究显示，大部分人都很享受驾驶的乐趣，驾驶能让人放松和快乐，将我们从日常的工作中暂时解放出来。因为驾驶让我们无法把所有时间都用于工作，所以将其视为一种“问题”正好是把这件事情理解反了。驾驶的乐趣就在于它给予我们暂时的休憩，让我们从生产的压力中解脱出来，我们只是简单地做这件事就会感到快乐。

这并不意味着我们对驾驶的痛苦一无所知。当研究者跟人们谈论驾驶时，他们听到了许多抱怨：抱怨堵车，抱怨通勤时间过长、路面状态太糟糕，以及车位不够等各种问题。我们对驾驶的态度十分复杂，但总而言之，我们喜欢把手放在方向盘上，眼盯着路面的感觉，更不用说脚踩油门准备加速的体验了。有将近70%的美国人表示自己喜欢驾驶，只有30%的人认为驾驶很无聊，这是皮尤研究中心在2006年发布的数据。据研究机构MTV发布的一份报告显示，与

其他年龄层次的人群相比，大部分年轻人喜欢车，也喜欢开车。在18~34岁的人群中，有近70%的美国人表示自己喜欢开车，有72%的人说他们宁可一个星期不发短信也不能忍受一个星期不开车，有85%的人梦想着有一天能买得起自己心中的“梦幻汽车”。

由于交通状况持续恶化，近年来喜欢驾驶的人开始减少，在1991年的调查中，有80%的人表示自己喜欢驾驶，目前这一数字相对来说仍然非常高，这与硅谷描述的状况截然相反。你不必非得有钱到买得起保时捷或租得起赛车场才能享受驾驶的小乐趣，在马路上或高速公路上一样可以享受。

事实上，硅谷人错将个人偏见理解成了普遍真理，才会认为驾驶只是一件无聊且浪费时间的事情。由于他们努力说服人们成为乘客而非司机，在这个过程中，他们对将要面对的挑战产生了选择性失明。虽然实现自动驾驶的技术条件已经成熟，各项困难都得到克服，但自动驾驶的开发者们会发现驾驶者的心理远比他们想象的复杂，跟乘客的心理也大

不一样。回想20世纪70年代，当时美国政府出于安全和石油短缺的原因，宣布所有汽车的时速不能超过55千米，对此当时所有的人都极力反抗，最终这一条款被废除。如果你认为所有人都会开开心心地将车钥匙交给机器人的话，那么你就大错特错了。

硅谷人似乎无法欣赏也无法理解我称之为“非正式体验”的经验了，在他们眼中，只有当驾驶被正式化之后，即从日常生活中消失，转换成拥有特殊设备并且在严格规定下操作时才会变得有趣。每一项经验都必须被清楚定义并且分类，有些时间和地点是用于娱乐的，而有些则是用于生产的。

这种对于非正式体验的不适感，对心理上没有约束的体验的排斥感，以及没有分类的凌乱感，都可以在硅谷的许多消费产品和服务中感受到，许多私人应用和小零件的目的都是将非正式体验正式化。一旦你喜欢上Fitbit，就是将原来在公园中散步的单纯行为转变成了正式的物理治疗。原来你对某件事情的评论可能换来朋友的微笑或耸肩，而得益于Facebook和Twitter的分配系统，现在这些东西都转换成了供你周围的人正式品评的产品，每个评论都会获得打分。

这种体验的源头是什么呢？我不知道。这可能是某种性格的特殊表达，也可能是市场对日常行为持续征服的迹象。我猜这也与程序的正式质量有关，数字电脑的普遍性或许将终结于非正式性开始的地方。

知识幻觉

从表面上看，互联网让我们觉得自己变得越来越深刻，但实际上它让我们变得越来越肤浅。

耶鲁大学的一份最新报告研究了互联网让人产生的“知识幻觉”这一问题。人们开始混淆网上的东西和自己脑海里的东西，这种错觉让他们觉得自己变得更聪明了。研究者将被试对象分成两组，一组能够浏览电脑，一组完全断网，然后两组人一起接受各种形式的测试，检测他们对各种话题的理解。试验表明，接触互联网会让人产生错觉，过高估计自己的能力。

这种影响不仅局限于人们在浏览互联网时看到的某个话题，而且是非常广泛的。用互联网搜索某个话题会让人们产生一种膨胀心理，过高估计自己对其他不相干话题的理解程度。为了确定人们的过度自信来源于对自己脑海中的知识深度的错误理解，心理学家在一个试验中让被试对象评估自己的大脑活动，那些在实验前搜索过互联网的人对其大脑活动的评价远高于没有接触互联网的实验对照组。

研究者认为，如果咨询其他信息源，人们很可能也会产生同样的误解，但使用网络产生的错觉更强烈，因为网络接触的领域非常广泛。不像图书或图书馆等之前储存知识的渠道，“网络随时都可以被接触到，能够快速、有效地搜索，提供即时回馈。”结果，网络与人类大脑的联系更加紧密，并且加深了“知识幻觉的程度”。

这只是一则研究报告，但这则研究报告的结果与其他学者的研究相吻合，这些学者研究了网络决定我们大脑如何构建个人知识。科罗拉多

大学的阿德里安·沃德教授已经发现新的证据，证明从“生理信息储存”到“数字信息储备”的转变能够对我们的思考方式产生“大规模和长久的影响”。在2013年《科学美国人》（*Scientific American*）发表的一篇名为“谷歌如何改变你的大脑”（*How Google Is Changing Your Brain*）的文章中，已故的记忆专家丹尼尔·魏格纳研究了网络搜索如何“给人一种自己与网络搜索已经成为一体的感觉”。人们的“无所不知”主要归功于谷歌搜索的算法，这就是最讽刺的地方，沃德和魏格纳都认为：“‘信息时代’的降临看起来创造了一代新人，他们好像懂得远比前人多，然而他们对互联网的依靠实际表明离开了电脑，他们可能对我们所生存的这个世界一无所知。”无知是福，特别是当把无知当成知识时。

操风者

动物和植物在不同的地方拥有各种奇奇怪怪、令人忍俊不禁的名字，根据你到的不同地方和对话对象的不同，你会得到不同答案。作家罗伯特·麦克法伦在一篇文章中写道，有一个地方把茶隼（属于鸟类的动物）称为“操风者”（Wind-fucker），知道了这个词之后，他接着说，“当你再看到茶隼在狂风中盘旋时，很难不想歪。”

这让我想起了谢默斯·希尼翻译的一首中世纪的英语诗歌，《野兔的名字》（*The Names of the Hare*）：

敲打着节拍蹦跳着，白白的脸蛋。

在沟壑边瑟瑟发抖，还有一屁股屎。

这首诗接下来的几段句子都是这种风格，而且在长篇大论中出现的每一个词都能让你更加了解这种小动物的本性。

麦克法伦还说，《牛津初级词典》（*Oxford Junior Dictionary*）要删除一些描绘自然风景的单词，取而代之的是那些更抽象、代表数字和官方领域的词汇。

牛津大学出版社发布了一份表单，他们认为这些词与今天的青少年生活已经很远了，所以打算删掉，这些词包括橡子、蝰蛇、楞树、山毛榉、风铃草、金凤花、柔荑花序、七叶树果实、黄花九轮草、小天鹅、蒲公英、蕨类植物、榛子、石南属植物、苍鹭、常春藤、翠鸟、云雀、槲寄生、花蜜、蝾螈、水獭、牧场和柳树。新引入的词汇包括附件、方块图、博客、宽带、重点句、名人、聊天室、委员会、剪切和粘贴、

MP3播放器和语音邮件。

他们删掉了“风铃草”，却塞进个乱七八糟的“重点句”，真是令人汗颜。“这次词典中部分词汇的替换，将室外的、自然的东西替换成室内的、虚拟的东西就是一个很小但意义深远的表现，是虚拟生活日渐增加的表现，”麦克法伦写道，“人们对自然的认识随着时间的推移正日渐模糊。”词典中的这种变化不仅说明我们对自然的理解正在减弱，其他一些东西也在丧失：“一种文字魔法，一些能让我们对自然和土地更加着迷的具有力量的术语。”

我相信许多人都会给麦克法伦贴上浪漫的标签，尤其是技术爱好者，我发现他们现在开始使用“浪漫”这个词代替“卢德分子”和“怀旧者”来无视那些有更广泛兴趣爱好的人。这也很能说明问题：以前反抗进步、往回看是一种罪过，现在反抗进步、往内看也成了一种罪过。所以随着视线和想象同样渐行渐远，这个世界对我们来说将变得更加模糊，其中的东西也就变得不值得命名。现在谁会把风和一种鸟类联系到一起呢？

互联网让我们变得越来越不耐烦

“所有的东西都变得太快但又不够快。”演员沃伦·奥茨如是哀叹，这是他于1971年在蒙特·赫尔曼导演拍摄的电影《双车道柏油路》（*Two-Lane Blacktop*）中的台词，在这部电影中，他扮演的是一个堕落的计算机迷。我有这样一种感觉，时钟转动得越快，就越让我觉得所有的动作好像都是慢动作一样。

这很奇怪。我们人类体内的生物钟计时十分准确，拿走我们的手表和手机，将所有能够显示时间的电子设备关闭，我们仍然可以凭感觉大致估计过去了多少时间。我们的大脑已经很好地适应了机械的计时装置，只是我们的时间追踪装置很容易受影响。因为我们对时间的感知是非常主观的，会随着周围环境的变化而受到影响。当我们周围的事情变化非常迅速时，以前觉得会很快发生的事情现在就会觉得十分漫长，甚至有度日如年的感觉，每分钟都像是永恒一般漫长。“我们的时间感看起来受到对比法则的影响。”美国心理学家威廉·詹姆斯在其1989年出版的《心理学原理》（*Principles of Psychology*）中这样评论道。

在2009年《英国皇家学会哲学学报》（*Philosophical Transactions of the Royal Society*）的一篇文章中，法国心理学家西尔维·德鲁瓦·沃莱和桑德里娜·吉尔描述了一种时间矛盾现象：“虽然人类内在的计时机制能够准确地评估时间，就像运行一套程序一样，但这种对时间的衡量很容易受到环境的干扰。”他们研究了人们对时间的感知会如何随着情绪状态的变化而变化，当我们激动或焦虑时，时间好像就会变慢，我们就会失去耐心；同样，我们的社会环境也会影响我们对时间的感知。据德鲁瓦和吉尔的研究显示，个人会努力将自己的时间与他人的时间相匹配。我们周边发生的“活动的节奏”会改变我们对时间的认知。

詹姆斯·格莱克在其1999年出版的新书《更快》（*Faster*）中写道："本世纪慢节奏的生活即将结束。"这种论调一点儿也不新鲜，一个名叫威廉·史密斯的文化批评家在1886年就曾说过："梦想中的旧生活已经一去不复返，对现在的人们来说，以后思考和工作的速度将会跟快递一样快。"我相信如果你搜索一下谷歌的话，不用一两分钟就会发现不少古人哀叹当时生活节奏太快的言论。回首过去的生活，我们很容易就会产生一种过去总是比现在慢的感觉，当然，实情也可能确实如此。

在过去数年里，很多事情已经发生改变。我们也已经意识到自己时间观念的变化，很明显，信息和通信技术对我们的时间观念具有格外强烈的影响——毕竟它们决定着我们所经历的事情的节奏，以及呈现给我们的信息和刺激的速度，甚至是我们如何与他人对话。这一点一直以来都存在，比如报纸、电话和电视等，都一直在加快我们的生活节奏，但现在电脑对我们的影响更为强烈，我们在生活的点点滴滴中都无法摆脱其影响。生活在信息时代，我们总是希望得到即时的反应和回馈，即使一秒钟的耽搁都可能让我们感到心烦意乱甚至是恼怒。

从我自身使用电脑的体会来说，我觉得自己的时间观念已经被科技改变了。比如我之前使用的是一台运转很快的电脑，网速也很快，现在使用一台稍微慢一点的电脑，哪怕是慢几秒钟都会让我觉得难以忍受，不论是开机、运行程序还是打开一个网页。我从没有像现在这样清晰地感受到几秒钟的时间让人如此难以忍受。

对互联网使用者的调查研究表明，这是一个普遍现象。2006年，在线零售商的一份著名研究发现，如果购物网站的网页加载速度为4秒钟或更久，大量购物者就会选择关闭该网页。自那之后的数年里，人们称之为"4秒钟规则"的现象已经被"1秒钟规则"所取代。诸如谷歌、微软等大公司的研究发现，如果一个网页的加载速度超过250毫秒，人们就会开始不耐烦并关闭网页。"250毫秒，有时候多一些有时候少一些，就能够决定一个公司能否在互联网占据优势地位。"微软公司的一个高级工

程师在2012年如是表示。而在现实生活中，250毫秒不过是眨一眨眼的时间。

最近，在线视频网站的一份研究向我们提供了更多媒体和社交科技进步会减少人们耐心的证据。隶属于阿卡迈科技公司的研究人员首先研究了一个巨大的数据库，该数据库囊括了近700万观众观看的2300万个视频。他们在研究过程中发现，如果视频的延迟超过2秒钟，观看者就会选择放弃。对于那些在YouTube上看视频，点击“开始”按钮后还要忍受漫长等待的人来说，肯定很容易理解这一点。在这项研究中更有意思的一点是关于更快的连接速度与更高的放弃率之间的关系，网络变得越来越快，而我们变得越来越不耐烦。“每一毫秒都至关重要。”谷歌的一位工程师这样说。

当我们享受着更快的网速时，我们却变得越来越没有耐心。当然，人们变得越来越没有耐心不只是受网络的影响，但这一现象被Facebook、Twitter、短信和其他社交网络的提示音放大了。社会的“活动节奏”从未变得如此急躁，没耐心就像传染病一样，从一台电子设备传染到另一台。

所有这些东西对网络视频公司或者运营数据中心的人来说都非常重要，同时，这也会对我们如何思考、社交以及生活产生很大影响。如果我们假设网速变得越来越快（这一点几乎是毋庸置疑的），那么我们也会变得越来越没有耐心，越来越难以忍受哪怕1秒钟的耽搁，有了行动就会马上期待回馈，有了欲望就想要马上实现。最终的结果就是我们可能再也难以经历那些需要耐心等待的东西，这些东西无法提供给我们即时的快乐和回馈。这一点对文化以及个人都会产生深远的影响。不论在艺术、科学、政治还是其他领域，最伟大的艺术品都需要时间去孕育和欣赏，最深层次的体验无法在数秒钟之内就能得到认知和衡量。

现在还不清楚当我们停止使用科技时，这种由科技导致的耐心丧失是否会消失。但我觉得我们的时间感一经改变就难以再彻底恢复。数字

科技将我们训练得对各种拖延越来越敏感并且对之十分仇视，我们再也无法忍受没有新消息和新刺激而只是耐心等待的生活。我将之称为“耐心赤字”。由于我们的时间精力对我们的生活经历很重要，这些由媒体引发的认知改变产生的影响十分广泛。在这种情况下，你会花多少时间等待新事物的诞生呢？你又能忍受多少秒时间被白白浪费而没有回馈呢？

音乐是通用的润滑剂

谷歌发布了免费版本的音乐流媒体服务，其对音乐概念的理解十分有意思：

一天当中不管什么时候，谷歌音乐都能提供适合你心情和环境的音乐，不管你是在工作还是在休息，谷歌精选的电台都能给你提供你最需要的音乐。我们有一支强大的音乐专家团队，他们会针对个性化电台精心挑选每首歌，这样就省去了你挑选的烦恼。

这是谷歌“基于活动”音乐的升级版。2014年，谷歌收购了Songza,这是一家专门优化歌单以适应消费者情绪和手头活动的公司，不久之后，谷歌就重新打造了旗下的音乐服务，强调其实用性：

如果你是谷歌音乐的用户，下一次你打开应用时就会发现，现在你可以针对一天中的不同时间、不同心情以及活动场景来选择歌曲。当你选择一个活动场景后，系统就会为你自动选择相应的电台播放符合你当时所处环境的歌曲，不论是早晨锻炼还是开车过程中舒缓压力，或者是跟朋友一起做饭。每一个电台的每首歌曲都是由我们的音乐专家亲自挑选的，这些音乐专家由专业DJ（唱片骑师）、音乐家、音乐批评家以及人种音乐学家组成，确保给予您最合适的歌曲。

音乐变成了输入，成了一种产品的因素。听音乐本身并不是目的，反而变成了人类活动的强化剂，其中的每一个活动都需要区分清楚。这里有一个具体活动的抽样，或许更准确一点说是“工作”，这是谷歌提供的定制音乐服务的主要活动模块：

- 烧烤

- 浪漫
- 分手
- 编程
- 做饭
- 白日梦
- 喝酒
- 开车
- 野兽模式
- 坠入爱河
- 家庭时光
- 舒适
- 结婚
- 女士狂欢夜
- 愉快的工作
- 比赛前
- 生儿育女
- 放松
- 学习

- 起床
- 锻炼
- 瑜伽

从某种程度上来说，这似乎是必然的，今天的流行音乐是由经过数字生产技术培训的专家生产出来的。今天流行音乐的产出已经彻底工业化，以至老的“金曲工厂”现在看起来就像是缝纫妇女会（指为慈善事业而定期会开演唱会）一样。

一旦你接受了音乐是一种输入、是一种产品因素这一观点，你就会自然而然地将为此而付出的成本和努力最小化。而且借用硅谷教父杰弗里·摩尔的著名商业投入分类来说，既然音乐是“背景”而非“核心”，那么从经济投入产出的角度来说，你就会选择外包音乐，而不会投入自己的个人资源——比如时间、金钱、关注和激情——来自己创作。正如谷歌所建议的，你应该让专业音乐家为你挑选歌曲，而不必亲自做这件费时费力的工作。自己挑选歌曲将是浪费劳动力，会妨碍你将时间放在真正有价值的工作上。艺术是工业润滑剂，能够消除人类活动的摩擦阻力，这样会提高人们的生产力。

统一的爱情理论

在Facebook举行的一次老套的问答会议上，宇宙学家斯蒂芬·霍金问了马克·扎克伯格一个问题："我最想知道的是统一的重力理论，在科学领域你最想知道的重大问题的答案是哪个，原因是什么？"扎克伯格回答说，他最想知道的是关于人的问题，然后他列举了一些关于人的他觉得有意思的问题，"什么能够让人类实现永生"是其中之一。

然后他透露了一些他自己对社交世界的想法，这些设想十分有意思："我十分好奇在人类的社交关系中，是否存在一个基本的数学法则统治着一切，掌管着我们关心的人与物之间的平衡。我打赌肯定存在这种东西。"我们暂且称之为"统一的爱情理论"。

扎克伯格的观点再次提醒我们——我们选择了一个多么奇怪的人来管理这个世界上最主要的社交网络。我们将自己的社交生活交给了一个愚钝的年轻人来掌管，而且这个年轻人相信人类的关系能够用方程式来表达。

人们有时可以做自己命运的主宰：

要是我们受制于人，亲爱的布鲁图斯，那错不在命运而在我们自己。(注)

扎克伯格看待数据的方式就跟布鲁图斯看待事物一样，两者的相同之处就在于他们都相信人类的事情是受命运管辖的。

我们不难理解扎克伯格这种误解的思想。人类就像蚂蚁和小鸡一样，拥有一些特性和本能，如果你用数据方法分析我们的行动，这些本

性就会以数学规律性的方式呈现在我们眼前。Facebook的创始人不是第一个将这种现象的表象与这种现象的原因相混淆的人。如果一定量的数据揭示了某种模式，那么肯定会有更多的数据揭示出“基本的数学法则”。

扎克伯格相信社交关系是运行着宇宙算法的宇宙计算机的产出，这种想法只不过是一个发了财的人的自私幻想罢了。在他眼中，人类只不过是数学图中的一个节点。不论多么极端，这种观点都是最近比较流行的行为主义的一种新的表达方式，并借着“大数据”的潮流开始流行起来。

在20世纪50年代中期至60年代中期这段时间内，美国的社会学研究主要被行为主义学派统治。他们继承了早期实证主义者的观点，行为主义者相信社会结构和动态只有通过严谨科学的数据分析才能够得到真实的解读，进而被理解。芝加哥大学的著名政治学家戴维·伊斯顿在1962年的一篇文章中阐述了行为主义的主要原理：

在政治行为中，存在统一的标准，这可以用概括或解释性理论来表达。这种概括的有效性在原则上是可以通过参考相关行为来检验的。相关数据的准确性需要通过衡量和数量来确定。

行为主义的崛起反映了人们在传统的社会学和政治研究中的主观性困惑，尤其是历史分析法和哲学思辨。行为主义者相信，历史和哲学只会引起不同意识形态的人们争吵，不能以公正的态度或可靠的方法解决问题。但行为主义也有技术起源，其受“二战”后计算机发展的驱动——计算机的出现能够有效收集并分析人类的行为，为研究提供科学材料和数据分析——客观性将会代替主观性，技术将取代意识形态。

今天的新行为主义同样受计算机技术进步的影响，特别是人类行为信息数据库的建立以及自动统计技术的发展。麻省理工学院的数据科学家亚力克斯·彭特兰在2014年出版过一本《社交物理学》（*Social*

Physics），这本书可以被视为新行为主义的宣言，里面所使用的术语都与20世纪60年代相呼应：

我们以前只是通过描述社交结构的方式来建立简单的社交结构理论，现在我们需要超越这个阶段。在这一方面的进步将会发展到神经系统科学家戴维·马尔所说的行为计算理论阶段：通过数学方式解释为什么社会是这样反应以及这些反应是如何解决人类问题的。这样一种理论可以将社会互动机制与我们新获得的大量行为数据捆绑到一起，以帮助我们建立更好的社会系统。

像他们的前辈一样，今天的新行为主义者将科学分析大量数据视为避免社会学调查和思想包袱主观性的主要途径。彭特兰写道："社交物理科学的重要性在于其超越了提供准确有用的数学预测的实用性。其所提供的是一种新的语言，这种语言比旧的市场、阶级、资本、生产语言更加有效。"

诸如"市场""政治阶级"和"社会运动"等词汇塑造了我们思考这个社会的方式。这些词当然有其作用，但它们也代表了一种过度简化的思维，因此也限制了我们清晰有效地思考问题的能力。大数据提供了一套新的概念，能让我们更准确地讨论我们的世界并计划未来。

扎克伯格最终不会赌赢，彭特兰和其他新行为主义者也不会发现能够用最纯洁的数学语言来表达的"社交结构因果理论"。新行为主义最终无法实现其崇高目标，就像其之前的行为主义那样，即使它为社会动力学提供了某些真知灼见。尽管存在着主观上的混乱，或者也可以说正是因为其存在这种主观混乱，历史和哲学将会在探索人类的旅途中扮演关键角色。意识形态的终结在近期内似乎无法实现。

但新行为主义也有些东西与行为主义有明显区分。今天人们收集的行为数据不仅在社会研究中有很大的价值，也会产生很大的商业价值，在数据的科学研究及商业利益之间无疑会形成一种紧张与冲突。正如彭

特兰所说，这种紧张与冲突会给任何企图“设计更好的社会系统”的想法带来阴影。这种紧张与冲突对哪一方更有利呢？我们不禁会产生这样的疑问。即使短期之内无法发现社会关系的基本数学法则，监督和操控这些关系还是会产生商业利润。有人怀疑扎克伯格的统一的爱情理论之梦不是受丘比特的启发产生的，而是受贪婪的驱动。

---

1. 这段话是莎士比亚的戏剧作品《裘力斯·凯撒》中的台词。——编者注

语言与人类

在Facebook问答会议上，马克·扎克伯格还谈及了对未来人际沟通的一些看法，他认为："总有一天，我相信我们能够实现使用科技将自己的全部真实想法传达给别人。当你脑海中想到某些事情的时候，如果你同意的话，可以将这些想法立即传达给你的朋友。这将是终极通信技术。"

哇，如果真的要实现扎克伯格所说的技术，恐怕需要大量的脉冲控制。你大脑里的内部过滤系统将不会像现在这样在思考和表达之间发挥作用，而是会在思考开始形成之前就要发挥作用。我的意思是，你真的会想跟别人分享你大脑中还没成形的各种想法吗，即使这个人是你的朋友。扎克伯格可能想要即时地分享各种想法，但我想最好还是要有一些延迟装置内置于这个系统，就像在电视广播中会有延迟一样。

我觉得延迟机制将会打败扎克伯格用脑对脑传递信息代替语言的梦想，重点在于摆脱在形成并用文字表达时的犹豫和停顿。正如社会学家威廉·戴维斯最近在《大西洋月刊》中的一篇文章里所言，今天的"'智能科技'的提供者"想要实现的人机无缝沟通是冷战时期控制论学家想也不敢想的。其最终目标是实现一套"能够完美预测个人和环境互动的系统，在这个过程中，不需要用语言来表达任何东西"。除了效率会大幅提升外，硅谷还会从这个系统中获得更多收益。通过开发一套私人所有的脑机网络，让人类的认知变得可以被机器解读，科技工业将能够传输、存储、分析和拥有我们的整个思想。戴维斯写道："工业资本主义拥有生产资料，而数字资本主义则想拥有通信工具。"

这一切已经处于正在发生的状态。在数字化人类表达时，社交网络

协议开始改变语言，让其更加适用于机器传输和解读，比如“点赞”按钮和其他形式的在线沟通方式，通过常规化或者说正式化人类的判断以及情感表达，消除其模糊性以及不坦率性，更不用说细微差别了。他们将语言塑造得可以更好地满足计算机网络及其拥有者的需求。

“用语言对话是活动或者说是生命的一部分。”哲学家维特根斯坦在《哲学研究》（*Philosophical Investigations*）中这样表示。如果说人类的语言是为活人使用，是一种意义和情感的表达，那么计算机的语言就是冰冷的，没有情感的，在超出一定基本程度后将很难掌握“自然语言处理”。最好的解决方案可能就是直接避免这个问题，如果你需要让计算机“理解”人类通信的话。不一定要弄清楚如何让计算机理解自然语言，你可以让人类讲人工语言，使用计算机的语言。最好的方法就是开始使用“点赞”按钮和其他标准化的信息协议。下一步可能就是鼓励人们不要使用语言而是使用简洁、正式的象征符号，比如使用表情符号来交流沟通。当我们用表情符号来沟通时，就相当于在使用一种机器能够理解的语言进行沟通。

像马克·扎克伯格这些人总是觉得使用自然语言不太舒服，现在他们可以着手开始实现自己的梦想了。

在无聊的王国中，独臂的匪徒是国王

要承认这个事实多少有些难为情，但事实是，吸引我们的不是内容而是机制。诗人肯尼斯·戈德史密斯最近在《洛杉矶书评》（*Los Angeles Review of Books essay*）上写了一篇文章，讲了有一天他忽然心血来潮想要听美国先锋派创作家莫顿·费尔德曼的作品。

我打开MP3播放器的硬盘，发现有一个名为“费尔德曼”的文件夹，然后我打开了这个文件夹。在众多子文件夹中我发现了一个名为“莫顿·费尔德曼作品大全”的文件夹，看到这个东西时我十分惊讶，因为我不记得自己什么时候下载过这些东西。我好奇地查看了一下文件夹的创建日期，是2009年，那时候正好是在网络上分享音乐的黄金时期。我打开了这个文件夹，里面是费尔德曼第79张专辑的压缩文件。我解压了其中三张专辑，

听了一张专辑里的一首歌，然后就关掉了所有的文件夹，之后我再也没有打开过这个文件夹。

听音乐的乐趣并不像戈德史密斯所想象的那么强烈，他发现比起听歌，摆弄音乐文件夹会给他带来更多快乐。他因此评论道：“在数字生态系统中，传统意义上的媒体参与已经不是我们最想要的东西了，与之相反，围绕着这些东西的体系比这些内容本身更加迷人。”人们曾经认为数字化会将文化制品从物理载体的限制中释放出来，我们将可以不用酒杯就能享受红酒，可现实却是另一番截然不同的景象，用戈德史密斯的话来说就是，我们“更加喜欢酒杯而不是红酒”。

这就像我们突然发现自己身处一个巨大的图书馆中，拥有海量图

书，但我们发现最让我们感兴趣的不是书架上的一本本图书，而是杜威十进分类法。

戈德史密斯的经历让我想起了演员西蒙·雷纳德写在《表演者》（*Retromania*）这本书中的一段话。雷纳德讲述了在他拥有了人生第一个iPod并开始使用随机播放这个功能后发生的一些事情。

随机播放功能解决了我的选择困难症。像很多人一样，我从一开始就深深喜欢上了这个功能，并且期待接下来会听到哪个艺术家的哪首作品。然而很快，随机播放的负面影响就开始显现，我开始对这个机制的运行原理产生了浓厚的兴趣——我变得更想知道下一首歌是什么，对歌曲本身的关注度则开始下降。我随时都忍不住想要点击“下一首”按钮，之后发展到每首歌我只听开头15秒就会切换，之后连听也不听了，一听到歌曲名字就开始切换至下一首。

流行音乐流媒体服务商Sound Cloud公司最伟大的创新是什么？其成功之处与音乐本身无关，而与播放器的视觉丰富性有很大关系。当人们看到歌曲在屏幕上以五颜六色的波浪形式呈现时，谁还会去在意歌曲本身呢？

界面背后的东西变得越来越不重要，界面开始变得更加重要，界面即内容。

丰富会导致无聊。当人们面对眼花缭乱的选择时，每一个选择都会变得令人失望。听或看其中一件事物就意味着你必须放弃剩余的所有选择，而这些东西在你放弃时会产生更大的诱惑力。雷纳德引用了企业家卡拉·斯塔尔于2008年写的《当你的MP3播放器里装满了世界上的所有录制音乐时，你会听其中任何一首吗》（*When Every Song Ever Recorded Fits on Your MP3 Player,Will You Listen to Any of Them?*）里的一段话，斯塔尔说：“我发现自己听歌时感到非常无聊，因为我有太多选择的余地。”

我们开始厌倦内容，厌倦艺术，却对界面越来越感兴趣。我们开始想要掌握机制复杂而吸引人的功能：上传和下载，存储和分类，查看面板显示内容和消息推送，用红心标记喜欢的内容或删除、查看点赞数量。我们变成了文化的技工，经验的官僚。

管理复杂的界面会给人一种幻觉，同时会消除选择的痛苦。最终正如雷纳德所说，捣鼓这一套机制“能让你从欲望的重负中解脱出来”，这一重负在选择增多时会相应加重。所以你发现自己不再是一个音乐迷，你变成了一个自动点唱机爱好者。

慢慢地，数字老虎机的制造商发现一个经过精心设计的界面能够让人更加痴迷，不是输或者赢的刺激诱惑着玩家把钱扔到老虎机里，而是操控一台高反馈性的机器产生的快乐让他们着迷。在娜塔莎·道·舒尔的新书《设计上瘾：拉斯韦加斯的机器赌博》（*Addiction by Design:Machine Gambling in Las Vegas*）中，她讲述了一个名叫莫莉的电子扑克玩家在赌场的经历。

当我问莫莉她是否渴望能够赢一把的时候，她撇嘴一笑，不屑地摆了摆手：“如果我能够赢钱，当然时不时地我也会赢一把，我就把赢来的钱再扔回机器接着玩儿。人们永远不会明白我不是为了赢钱而玩这个的。”

那么是什么吸引她玩这个东西呢？“就是为了能够一直玩儿，能够一直待在机器领域，玩这个游戏时其他的东西都不重要了。”

待在机器领域是一种什么样的感觉呢？莫莉解释道：“这种感觉就像身处风暴中心，你眼前的机器清晰地呈现着画面，而周围的世界好像在你眼前旋转，这时候你听不到其他声音。你不是身处那个地方，而是与机器融为一体，就是这种感觉。”

在一个充满物质的世界中，有魅力的界面是最完美的消费品。它将

消费这个动作打包成产品，在一下又一下点击着界面的过程中，我们消耗着我们消费的东西。

机器领域是这些年来我们消磨时光的主要地方，它已经超越了传统的媒体、娱乐以及游戏业。机器领域将我们层层包围：当你出去散步时你会发现，你最关心的不是优美的景色、新鲜的空气或者是锻炼的乐趣，你的兴趣主要集中在手机健身软件上不断增加的步数。你会不断地瞥手机屏幕然后告诉自己，“如果我再多走几步，软件会奖励我一个勋章”。

机器非常具有迷惑性，它们懂你而且关心你。你给予它关注，然后它就会告诉你，你的关注没有白费。

第二章　乌托邦的印记

箴言

第一部分（2012年）

1.媒介的复杂程度与信息的雄辩成反比。

2.与文本相比，超文本更加保守。

3.对非线性叙事来说，最好的媒介就是线性文章。

4.Twitter是比Facebook更加善于思考的媒介。

5.数字工具的引入从来没有提升某种艺术形式。

6.互动的收益很快就会变成负的。

7.在现实世界，做了才能知道结果；而在媒体中正好相反。

8.增加网络的智能会减少那些连接它的东西的智能。

9.电子游戏是由电脑孕育的一种新的艺术形式，也是电脑的囚徒。

10.当传送速度变得越来越快，个人通信将变得越来越无趣。

11.程序员是世界上未被公开承认的立法者。

12.专辑封面在流行音乐中的地位正变得越来越重要。

13.丰富的信息让那些警惕性差的人产生了一种知识渊博的假象。

14.伟大的文学作品无法用超文本书写。

15.市侩平庸之人跟网上的文化经理是绝配。

16.当人们付钱时，电视机会变得更加有趣。

17.Instagram向我们展示了一个没有艺术的世界是什么样子。

第二部分（2013年）

1.推荐引擎是对傲慢最好的治愈。

2.Vines（网络操作系统）如果能短1秒钟会更好。

3.地狱是另一种自拍。

4.Twitter证明简洁和冗长不总是反义词。

5.个性化广告是对人工智能的不断批判。

6.消息通知到来时，你做了什么决定了你是谁。

7.线上与线下，就像游泳池与池塘。

8.陷入恋爱的人留下的数字痕迹最少。

9.YouTube影迷视频是原始网络的活化石。

10.马克·扎克伯格——我们时代的格里高利·波将金（暗讽马克·扎克伯格作表面文章）。

第三部分（2014年）

1.互联网上的每一点都是一个互联网中心。

2.当一个人关注点增多时，其唯我独尊的意识就会增强。

3.事物比其表象承载着更多信息。

4.纸质书有许多页；电子书只有一页。

5.如果硬盘是灵魂，云盘就是超灵。

6.事物的本质是唱片的灵魂。

7.阅后即焚的信息只有在消失后才会清晰可读。

8.当我们打开GPS后，我们就变成了货船。

9.谷歌搜索我们。

第四部分（2015年）

1.工具拓展我们，媒体限制我们。

2.人们将事实当作隐喻，电脑把隐喻当作事实。

3.如果有一天机器人开始害怕我们，才是我们该恐惧的时刻。

4.工程师是不肯接受现实的伦理学家。

5.摩擦是艺术爱好者的润滑剂。

6.没有方向盘的汽车是一出喜剧，没有后视镜的汽车是一出悲剧。

7.当一个人清理完自己的浏览器缓存时，是其最轻盈的时刻。

8.这个世界的事物以存在或缺失的方式展现自己。

9.记忆是缺失的媒介，时间是存在的媒介。

10.鸟儿飞进窗户时，是跟我们最相像的时刻。

第三章　科技进步中的谎言

火焰和灯丝

灯芯既是世界上最伟大的发明，也是最简单的发明。我们并不知晓，几千年前是谁最先发现用编织成螺纹形状的布料末端来隔离火苗这种方法的，这种布料通过毛细管作用可以储存蜡或油。史学家沃尔夫冈·施菲尔布施在其著作《平凡的夜晚》（*Disenchanted Night*）里称颂道，灯芯是人造光明历程中的重大革命性发展，是运输史的车轮。灯芯驯服了火焰，使得它的精密度和效率远远超过木制火炬或树枝。在这个过程中，它也帮助我们教化自己。很难想象人造光明是怎样推动人类文明发展到今天的。

灯芯是一项伟大的惊世创造。灯芯照明技术在照明技术领域长期占据着主导地位，一直持续到19世纪。之后，灯芯照明技术陆续被空心煤气灯、爱迪生发明的内含会发光金属丝的电灯所替代。因为电灯更清洁、更安全、更明亮，所以世界各地的家庭和办公室都广泛使用起了电灯。随着电灯诸多实用好处相继被挖掘，人们的生活方式发生了许多意想不到的微妙变化，壁炉、烛台和油灯已经成为日常使用的必需品。正如施菲尔布施所说，“火焰是房子的灵魂。”从前，一到晚上，家人们就聚集在大厅中，在闪烁的灯光下聊聊当天发生的事情，或者用其他方式打发时间。但电灯及其散发的热量打破了古老的传统，现在家庭成员们开始花更多的时间待在自己的房间，独立学习，独立阅读，或者独立工作。每个人都获得了更多的隐私和自主感，但是家庭的凝聚力减弱了。

电灯不炽热，性能稳定，没有十分耀眼的光芒。它既不够迷人，也不够柔和舒缓，却很有用，能把光亮变成工业品。在1944年的某个夜间空袭中，一名德国记者被要求使用蜡烛，而不允许使用电灯。后来，他在烛光下被蜡烛与电灯的差异所震惊。他写道：“我们发现在蜡烛的微

弱光线中，物体的轮廓看起来异于平时，且更加明朗清晰，烛光赋予了物体一种真实的特质。然而这种特质在灯光下是发现不了的，在灯光下，物体看上去似乎更清晰，却摧毁了其应有的美感。相较于蜡烛，电灯发出了太多光亮，因此也使事物丧失了主体、轮廓和主旨。简而言之，灯光使物体失去了它们的本质。”

至今，我们仍然被灯芯末端的光亮吸引，点上几支蜡烛，营造一种浪漫平静的气氛，纪念特殊的事情和日子。我们喜欢买制作得像烛台、灯泡形状像火焰的装饰灯进行装饰。但是我们再也看不到当火作为所有光亮的源头时世界的样子。能记得电灯发明之前生活的人已所剩无几。他们将带着所有关于早期没有电的世界的记忆离去。21世纪末的某个时候，同样的事情也将发生。我们将成为带走计算机和互联网普遍化之前的世界的记忆的人。

所有的技术变革都是时代变革。一种新技术的全部力量和后果，只有当那些逐渐成长为成年人的人开始把他们思想过时的父母推到时代的边缘时，才会释放出来。老一代人离世时，将带走新技术到达时人们所失去的知识。只有获得认同的知识才得以保留。通过这种方式，人类文明的进步覆盖了其发展轨迹，并将一直给我们一种错觉——我们所在的世界是注定如此的。

谷歌把我们变蠢了吗

“戴夫，停，停！住手，戴夫！你能不能停下来，戴夫？”这个令人印象深刻的著名场景出现在斯坦利·库布里克执导的电影《2001太空漫游》（*2001:A Space Odyssey*）的片尾。超级电脑HAL（哈尔）恳求无情的宇航员戴夫·鲍曼手下留情，放它一条生路。由于机械故障，鲍曼几乎被送入茫茫外太空，陷入绝境。于是他冷静而残酷地切断了控制HAL人工大脑的存储电路。“戴夫，我的思想快没了，”HAL可怜巴巴地说道，“我能感觉到，我能感觉到！”

我也能感觉到。过去几年，我老有一种很不舒服的感觉，总觉得有什么人或者什么东西在修理我的脑袋，重绘我大脑的电路图，重写我的脑内存。据我判断，我的思想虽然没有跑掉但正在发生改变，我不能再像过去那样思考了。读书的时候，这种感觉尤其强烈。以前读

一本书或一篇长文章，根本不费什么劲儿，我能专注于作者的叙述或议论，可以连续几个小时阅读长篇散文，可如今我却很少能够这样了。现在我往往读过两三页，注意力就不能集中了，变得烦躁不安，思绪莫名中断，然后开始着手处理其他事情。我感觉自己似乎总是想要把飘移的思绪拽回到文本上。以往自然而然的阅读活动，如今却成了奢谈。

我想我知道这究竟是怎么回事。过去这10多年，我在网上花费了很多时间，在互联网这个庞大的数据库中冲浪、搜索，有时也会为数据库增加点东西。对于我这样的作家，网络就像聚宝盆，过去要在图书馆的书堆或期刊室里花上好几天做的研究，现在几分钟就能搞定。在谷歌搜索几次，快速点击超链接，想要的那些事实和简洁精练的引语就都有

了。即便不工作，我也很可能在网络的信息密林里遨游，阅读、撰写电子邮件，浏览头版头条新闻和博客，看视频、听广播，或者一个链接接着另一个链接地瞎点瞎转悠。

不管于我还是别人，网络正逐渐变成一种万能媒介和信息通道。信息通过我的眼睛和耳朵进入大脑。即时访问如此令人难以置信的海量信息存储库有诸多好处，人们对此已有大量描述和足够的赞美。《连线》杂志的作者克里夫·汤普森曾写道："硅存储器的完美调用对于思考者来说简直就是莫大的福音。"但是这种福音是有代价的。正如媒体研究专家马歇尔·麦克卢汉在20世纪60年代所指出的那样：媒体不仅仅是被动的信息渠道。它们能提供思考要素，同时也在塑造思考过程。网络似乎正在一点点地侵蚀我的注意力和思考能力。现如今，我想获取信息的时候，就盼着网络以飞速运转的粒子流的方式给我分配信息。过去我是语言之洋的深潜者，而现在我却像水上摩托车一般急速跃过海平面。

我并不是唯一一个出现这种情况的人。当我向朋友和熟人倾诉阅读的苦恼时（大多数都是关于文学类书籍的），许多人告诉我他们也有相似的经历。上网上得越多，就越需要努力才能集中注意力于那些长篇作品。一些我看过其博客的博主也开始提及这一现象。专门探讨在线媒体的博主斯科特·卡普最近承认，他已完全放弃读书。卡普写道："这是怎么了？我大学期间是主修文学的，曾经是个那么饥渴的读者。"因此他开始推敲答案。他写道："如果我在网上阅读太多，不是因为我的阅读方式改变了，而是思维方式改变了——只为了方便，那该怎么办呢？"

病理学家布鲁斯·弗里德曼长期在密歇根医学院任教。他会定期在其博客上与读者探讨医学领域中电脑的运用情况。在博文中，他描述了互联网如何改变了他的思维习惯。他在博客写道，他现在几乎完全丧失了阅读网上的或者打印的稍长一点的文章的能力。他说，他的思维呈现出一种"碎读"的特性，这种特性表现为在线上众多资源中，快速浏览文本中短一点的文章。他坦白写道："我再也读不了《战争与和平》（*War*

and Peace）了。我已丧失了这种能力。即便是篇幅在三四段以上的博文，对我来说都太长了，我往往只是快速扫一眼。”

单凭这些逸事说明不了什么。我们仍需耐心等待，等待长期的神经与心理科学实验来给我们一个清晰的图景，告诉我们互联网的使用究竟是如何影响我们的认知的。伦敦大学学院的学者耗时5年来研究人们的网络搜索习惯。其最近发表的研究表明，我们的阅读和思考方式也许正处于巨变中。作为研究项目的一部分，学者们以两个很受欢迎的学术研究网站为对象，一家是大英图书馆，另一家是英国教育联盟经营。它们均能提供电子期刊、电子书及其他文字信息的在线阅读。研究者通过电脑中的浏览记录分析访问者的行为，结果发现，读者访问网站呈现“一扫而过”的行为特征——从一篇文献跳到另一篇文献，且极少回看已经访问过的文献。他们打开一篇文章或一本书阅读，通常读了不超过一两页，便跳到另一个网站去。有时他们会保存长篇文章，但没有证据显示他们日后返回再读过。研究报告称，很明显，用户们不是在以传统方式进行在线阅读，相反，一种新型阅读方式已出现——用户们浏览大量的标题、内容和摘要，以求快速得到结果。这甚至可视为他们上网只是为了回避传统意义上的阅读。

这要归功于铺天盖地的网络文本，当然还有当下风靡的手机短信。如今我们的阅读量比20世纪七八十年代的阅读量要大得多。那时电视是我们的首选媒体。但这是一种不同的阅读方式，其背后蕴含着一种不同的思维方式，也许还有一种新的自我意识。塔夫茨大学的发展心理学家玛丽安妮·沃尔夫曾说：“我们是什么样的人，不仅要看我们读什么样的书，还要看我们怎么读书。”沃尔夫著有《普鲁斯特与鱿鱼：阅读思维的科学与故事》（*Proust and the Squid:The Story and Science of the Reading Brain*）。在此文中，她担心网络助长的这种将“效率”和“即时性”凌驾于一切之上的新阅读风格，或许会削弱我们的深度阅读能力。几百年前的印刷术催生了把阅读深奥的长篇作品变成寻常之事的能力。而上网阅读时，我们只算得上是一台信息解码器，而我们专注地进行深

度阅读时所形成的那种理解文字的能力和丰富联想力，在很大程度上都丢失了。

沃尔夫认为，阅读并非人类的本能技巧，不像说话那样烙印于我们的基因。我们必须训练自己的大脑，让它学会如何将我们所看到的字符转换为我们所理解的语言。在学习和实践中，我们阅读时所利用的媒介和技术对于塑造大脑中的神经网络发挥着重要的作用。实验表明，表意文字读者的大脑里会形成一种完全不同于字母文字读者的神经网络。这种差别也将延伸到大脑的许多区域，包括那些管辖记忆、解读视觉刺激和听觉刺激的十分重要的认知功能区域。我们同样可以预知，由网络运用所编织的神经网络也会不同于读书和其他印刷品所编织的神经网络。

1882年的一天，哲学家弗里德里希·尼采买了一台打字机。那时尼采的视力下降得很厉害，盯着纸上的文本看久了，就感到十分疲劳痛苦，且经常头疼得厉害。因此，他被迫减少写作，但又担心不久之后不得不放弃写作。幸运的是，打字机拯救了他，至少有一段时间是这样。他学会了盲打，闭着眼睛、只靠指尖也能写作，文字再次从其脑海跃于纸上。

然而，新机器对其作品产生了微妙的影响。他的一个作曲家朋友注意到了他写作风格的变化，其原本简洁的散文变得更为紧凑，更像电报。这位作曲家朋友也注意到自己作曲时，音乐和语言的灵感常常来源于纸笔的特性。他在给尼采的信中写道："也许，新机器的运用会让您写出新的习语。"

"您说得对，"尼采在回信中说，"我们的写作工具参与了我们思想的塑造。"德国媒体学者弗里德里希·基特勒认为，在打字机的影响下，尼采的文风从论辩变成了格言警句，从思索变成了双关，从华丽的词藻式风格变成了简洁的电报式风格。

人类的大脑具有很强的可塑性。人们曾认为，神经网状结构以及头

盖骨下那数以千亿计的神经元之间的紧密联系，在我们成年的时候就已经固定不变了。但是脑科学家发现，事实并非如此。乔治梅森大学克拉斯洛高等研究院院长、神经科学教授詹姆斯·奥兹指出，成人的大脑仍具极强的可塑性。神经细胞通常会打破旧有连接，并建立新的连接。他说："大脑可以不断改造自己，以及改变其运转方式。"

当我们运用社会学家丹尼尔·贝尔所称的"智力技术"时，即使用那些能扩展我们的思维能力而非体力的工具时，我们会不可避免地生成那些技术的特性。14世纪开始被大量使用的机械钟表就是一个令人信服的例子。历史学家、文化批评家刘易斯·曼福德在其所著的《技术与文明》一书中，描述了钟表是如何分离时间和人类活动，帮助人们塑造一种新的观念，即时间是一个可以进行数学测量的、按序列构成的独立世界的。这种抽象的、可分割的时间框架成为人们行动和思考的参照点。

钟表发出的有条不紊的嘀嗒声帮助培养了科学而有条理的思维和人，但是它也带走了某些东西。麻省理工学院已故计算机科学家约瑟夫·魏岑鲍姆在其1976年出版的著作《计算机能力与人类判断力：从判断走向计算》（*Computer Power and Human Reason:From Judgment to Calculation*）中指出，计时器的大规模使用带给人们的世界观是旧有世界观的一个更无创造性的版本，因为它摒弃直接经历，而这些直接经历是形成旧有现实世界观的基础，或者说构成了原来的现实世界观。在决定何时吃饭、何时工作、何时睡觉、何时起床时，我们不再听从自己的感觉，而是开始听从时钟。

适应这些新的智能技术的进步在我们用以进行自我解释的那些不断变化的隐喻中得以体现。机械钟表发明后，我们开始认为自己的大脑像钟表一样在运行。在软件时代，我们开始认为自己的大脑像电脑一样在运行。但是，神经科学家告诉我们，这些变化远比这些隐喻深奥。因为我们的大脑具有很强的可塑性，所以这种适应也发生在生物学层面。

互联网必将对人类的认知产生独特而深远的影响。英国数学家艾伦

·图灵在其1936年发表的一篇论文中论证了电子计算机可以被编程以执行其他任何信息处理设备的功能，尽管这在当时还处于理论阶段。今天我们终于看到了这种情况。互联网是个难以估量的强大的计算系统，正在涵盖大部分的智能技术。它正扮演着我们的钟表、地图、印刷厂、打字机、计算器、电话、收音机和电视机的角色。

当网络吸纳一种媒体后，它就会按照自己的想象对这种媒体进行再创造。网络把超链接、醒目的广告以及其他数字化噱头嵌入这种媒体，充实其内容。用它吸纳的所有其他媒体的内容来联系这个媒体的内容。例如，在我们浏览一家报社网站的最新头条时，会有声音提示收到了新邮件，其结果是分散了我们的注意力。

网络所带来的影响已经远远超过电脑屏幕的界限。当人们的思维模式与互联网媒体百纳被式[注]的呈现方式相协调后，传统媒体不得不做出调整，以迎合观众的新期望。例如，电视节目加入了滚动字幕和插播广告；报刊缩短了文章长度，引入概要总结，把各种易于浏览的零碎信息刊登于版面。《纽约时报》决定将其第2页和第3页改为文章摘要。对此，其版面主管汤姆·博德金解释道，这些短文能帮助忙碌的读者快速浏览当天的新闻，帮助他们避免了低效率翻阅版面阅读文章的麻烦。旧媒体别无选择，唯有按照新媒体的规则来办事。

从来没有一种通信系统能像今天的互联网这样，在我们的生活中发挥各种各样的作用，甚至对我们的思维模式产生广泛而深刻的影响。然而，遗憾的是，在所有关于网络的著述和评论中，很少有人思考互联网究竟是如何重塑我们的。网络知识准则仍然模糊不清。

几乎就在尼采开始使用打字机的同时，一位非常认真的年轻人弗雷德里克·温斯洛·泰勒，带着一块秒表来到了费城的米德维尔钢铁厂。然后开始了一系列具有历史意义的实验，旨在提高钢铁厂机械师的工作效率。征得米德维尔钢铁厂老板的同意后，他招募了该工厂的一些工人，

让他们在各种金属加工机械厂工作，并安排和记录他们完成每一个动作和机器运行所需的时间。随后，他把每一个完整的工作程序分解为一系列独立的小步骤，然后测试完成各个步骤的不同方式。因此，泰勒给每个工人制定了一套详尽的工作说明，今天我们可以称之为“算法”。米德维尔钢铁厂的员工对这种严苛的新体制存在颇多抱怨，声称这把他们变得很机械。但最终，工厂的生产力得到了大幅提升。

蒸汽机发明100多年后，工业革命终于迎来了它的哲学理念和哲学家。泰勒设计的工业步骤编排得比较严格，他自己更喜欢称之为机制。美国的许多工厂老板采纳了该机制，并很快将其推广至全世界。为追求最快速度、最高效率、最大产量，许多工厂老板采用时间与动作研究来安排他们的工作，配置工人，组织生产。泰勒在其1911年发表的广为称道的论文《科学管理之原理》（*The Principles of Scientific Management*）中指出，这样做是为了识别并采用最好的工作方法，从而逐渐发现、制定并实行科学适用的工作法则。泰勒的这种工作体系曾经被广泛应用于手工劳作。他向其追随者保证，该机制能重塑工业和社会，创造一个拥有最优效率的乌托邦，并宣称：“在过去，人是第一；在今后，机制必将是第一。”

如今，泰勒的机制仍被广泛应用，仍是重要的工业制造机制。现在，因为计算机硬件工程师和软件工程师为我们的智能生活带来了巨大变革和便利，泰勒的机制开始主宰思维领域。互联网是一台用来高效、自动地收集、传播和掌控信息的机器。其庞大的程序员队伍一直致力于寻找一个最好的方法，也就是一个最好的算法，来执行我们称之为“知识工作”的每一个脑力活动。

谷歌总部位于加利福尼亚山景城，这里也是互联网的最高教堂，其所奉行的宗教就是泰勒主义。谷歌CEO埃里克·施密特说：“谷歌是一家围绕科学测量建立起来的公司，致力于将一切系统化。”据《哈佛商业评论》报道，谷歌利用其搜索引擎和其他网站收集的海量行为数据，每

天进行数以千计的实验，并用这些结果来改进算法。这些算法对人们寻找和提取自己想要的信息的方法的控制越来越强。泰勒运用的是配置体力劳动的工作机制，而谷歌正在运用的是配置脑力劳动的工作机制。

谷歌曾宣布，其使命是将全世界的信息系统化地组织起来，使信息随处可得，随处可用。它试图开发更加完美的搜索引擎，使之能够准确理解你的意图，并准确地把你想要的信息反馈给你。谷歌认为，信息是一种商品，一种可以以工业效率来进行挖掘和处理的实用资源。我们接触的信息越多，提取其精髓的速度就越快。如此，我们就能成为效率更高的思想家。

它最终会走向何处呢？谢尔盖·布林和拉里·佩奇这两个才华横溢的年轻人，在斯坦福大学攻读计算机科学博士学位时创立了谷歌。他们曾多次提到，想把他们的搜索引擎变成一个人工智能，一个像HAL那样直接连接到大脑的机器。在几年前的一次演讲中，佩奇说："最终的搜索引擎应该像人一样聪明，甚至比人更聪明。对于我们来说，研究搜索就是研究人工智能的一种方式。"2004年接受《新闻周刊》（*Newsweek*）采访时，布林说："如果把全世界的信息都直接连于你的大脑，或者一个比你的大脑更聪明的人工智能大脑，你将过得更舒适。"在2007年的一次科学家大会上，佩奇说："谷歌是真的在试图构造人工智能，并且将大规模地构造。"

这两个数学高手可以支配巨额现金，雇用着一支相当于小规模的由计算机科学家组成的军队。对于他们来说，拥有这样的雄心壮志是很自然的，甚至是令人敬佩的。谷歌本质上是一家科技公司，使用技术的欲望激励着它的发展。埃里克·施密特说："用技术来解决以前从未得到解决的问题。"而人工智能则是尚未解决的最大难题。为什么布林和佩奇不想当解决这个难题的人呢？

然而，他们关于"如果我们的大脑得到人工智能的补充或者取代，我们将变得更好"的简单假设令人不安。它表达出一种观念，即智能是

机械过程的输出，是一系列可以被孤立、被测量、被优化的离散步骤。在谷歌看来，我们上网时所进入的世界，几乎没有任何可供模糊沉思的空间。模棱两可不是一个通向独到见解的入口，而是一个必须予以修正的故障。人脑只不过是一台过时的电脑，需要更快的处理器和更大的硬盘。

我们的大脑应当像高速数据处理器那样运行的观点不仅被根植于互联网的运行当中，同时也是网络商业活动的主导模式。倘若我们更快速地在网上冲浪，点击更多的链接，浏览更多的页面，谷歌和其他公司就能获得更多收集我们信息的机会，让我们看更多的广告。商业网络的大多数经济利益都潜藏在大量的小数据里，这些数据包含了我们从一个链接快速跳到另一个链接时留下的点滴信息。我们留下的信息越多，对它们越有利。总之，这些公司最不愿意做的事情就是鼓励你悠闲缓慢地浏览或者全神贯注地思考，因为分散我们的注意力有利于他们创造经济利益。

也许我只是杞人忧天。正如人们有着美化技术进步的倾向，也有丑化每一种新工具或新机器的倾向。在柏拉图的《斐德罗篇》（*Phaedrus*）中，苏格拉底哀叹文字的发展历程。他担心人们开始依赖书写的文字来记忆一些东西，而不是用脑子记忆后，就不再运用他们的记忆力，也就是说会变得健忘。因为人们无须指导就可以获得大量信息，且通常在十分无知的情况下被认为很有学识。所以人们会误以为自己很有智慧。苏格拉底说得没错，新的技术通常会带来他所担忧的负面后果。但是他的目光也比较短浅，没有预见写作和阅读会传播信息、激发新思想、拓展人类的知识，甚至智慧。

15世纪古登堡印刷术的出现也曾让人懊恼。意大利人文主义者海罗尼摩·斯夸尔齐亚斐柯担心书籍多了，人们会不如以前那样爱用脑，不再那么勤奋，从而削弱人们的脑力。另有一些人则认为，印刷出来的相对便宜的书籍和大开本报纸会削弱宗教的权威，贬低学者和书吏的工

作，散布具有煽动性的、不道德的言论。正如纽约大学教授克莱·舍基所说："反对印刷术的大部分观点都是正确的，甚至是有先见之明的。"但是，这些灾难预言者也没想到印刷术会给人们带来无数福祉。

因此，你是对的。你本应该怀疑我的怀疑论。也许那些认为互联网不过是阻碍技术进步的卢德分子或者怀旧主义者会被证明是正确的。从我们超级活跃、充满数据的大脑将会涌现一个知识发现与普遍智慧的黄金时期。还有一点，网络不是字母，尽管它也许会取代印刷术，产生全然不同的东西。深入阅读一页一页的印刷纸张是很有价值的，不仅仅是因为我们从作者的话语中获取到了知识，还在于这些话语在我们大脑中所激起的知识共鸣——在持续且不受干扰地阅读一本书籍或者进行任何沉思活动时所给我们打开的那一片宁静，基于作者所述之事，进行自己的联想，做出自己的类比和推断，形成自己的思想。正如玛丽安娜·沃尔夫所说，深入阅读跟深入思考密不可分。

如果我们失去那些宁静的空间，或者用内容将其填满，我们不仅会牺牲掉自身，还会牺牲掉我们文化中的一些非常重要的东西。在最近的一篇文章中，剧作家理查德·福尔曼充分刻画了面临的风险："在西方传统文化的熏陶下，我的理想结构十分复杂厚重，就像教堂一样，希望成为教育程度高的、能说会道的男人或者女人，其内心都有一个他或她所构建的整个西方传统的独特版本。但是现在，我发现我们所有人，当然也包括我自己的那种复杂的内心已经被一种新的自我所取代。这种新的自我在信息过载和立即可用的技术压力下不断演化。"

福尔曼总结道："当我们内在的浓厚文化传承库藏被抽干后，我们就有成为薄饼人的风险，我们仅需轻点鼠标，就能跟具有海量信息的网络相连，而此时我们的意识将像薄饼一样变得宽广而薄弱。"

《2001漫游太空》里的那个场景让我备受困扰。HAL对其大脑被分解时所做出的情感反应十分怪诞，但又令人印象异常深刻。当一个接一个的电路断电，变得暗淡时，它表现得很绝望。像孩童般一样向宇航员

戴夫恳求道："我能感觉到！我能感觉到！我害怕！"它最终回到只能称之为纯真的状态。HAL的情感宣泄跟电影中人物形象的冷漠残酷形成了鲜明对比。他们的思想和行为看起来十分机械化，好像在按照一个算法的步骤行事。2001年那个世界的人们已经变得机械化，以至人性都成了机器。斯坦利·库布里克黑色预言的实质在于：我们依赖电脑来传达我们对世界的理解，实际上，我们自己的智能已经蜕变成了人工智能。

---

1. 百纳被也叫拼布，是把布料按照图案一块块拼接起来做成的具有实用性或艺术性的布艺作品，文中的百纳被式指的是互联网媒体的碎片化信息。——编者注

为安静呐喊

1906年，位于纽约的富裕的医生、慈善家朱莉娅·巴尼特·赖斯创立了抵制不必要噪声协会。她和丈夫以及6个孩子居住的位于曼哈顿的豪宅可俯瞰哈德孙河，但他们深受来往船只鸣笛的骚扰。平均每晚河面上来往的拖船会鸣笛两三千下，其中大多数只是船长表达友好的问候。

赖斯曾研究因喧嚣破坏睡眠引起的健康问题，之后她开始了一项单身女性游说计划，她曾先后到过警察局、卫生部门、航运监管机构的办公室，最后是国会大厅。这项研究记录最初被忽视了。幸运的是，她关于抑制噪声、保护睡眠的请求最终传到了华盛顿，并得到了回应——纽约和其他东海岸城市对拖船吹号角和吹口哨的行为进行了新的严格限制。从此，夜间变得更安静，更利于休息。

在此胜利的鼓舞下，赖斯组织了提倡安静协会，继续与我们今天称之为噪声污染的其他发出者做斗争。该组织最出名的成就之一是让学校的孩子们在医院附近行走或玩耍时保持安静这一活动的成功落地。该活动获得了马克·吐温的支持。在抗噪声改革的悠久历史中，真正有所作为的人很少，而赖斯就是其中之一。但是她的一系列成功很快就结束了。当一个强大的新噪声发出者——汽车进入城市时，抑制不必要噪声协会的作用下降了。机动车辆的吼叫声迅速淹没了噪声抗议人士的抗议声。

乔治·普罗尼克在《沉默的追求》（*In Pursuit of Silence*）中所揭示的对现代生活中的喧嚣的研究，为抵制不必要噪声协会的故事带来了一种揶揄的、具有启迪作用的妙语。似乎在曼哈顿开第一辆车的人不是别人，正是赖斯的丈夫艾萨克。他特别喜欢在中央公园曾经宁静的车道上

驾驶他的轻便小汽车。在抵制不必要噪声方面的巨大挑战是极少的制造噪声的人会认为噪声是没有必要的。一个人认为那是噪声，而另一个人则认为那是享受。

汽车如今已成为世界上最普遍和最有害的噪声源。普罗尼克引用了世界卫生组织的一些统计数据，这些数据表明，汽车引擎、刹车和轮胎发出的声音实际上比从汽车排气管排出的废气更容易导致人类患上更多疾病。由交通噪声引起的压力和失眠会对心脏造成特别伤害，每年导致数千次致命性心脏病的发作。然而，在另一个声音主观体验的迹象中，当调查最令人不安的噪声时，人们指向的不是交通噪声，而是附近院子里的狗叫声或深夜聚会时发出的喧闹声。我们可以不理睬永远存在的文明进步带来的喧嚣，却难以忍受我们的邻居偶尔的撒欢。

我们已经很好地适应了我们周围的嘈杂，以至我们很少认为它是一个问题。赖斯式的抗议如今已变得非常罕见。事实上，大多数城市噪声控制方案对保持安静根本没什么效果。他们的目标是设计音景，使城市的喧嚣变得更容易让人接受，例如，调整街道交通方式或酒吧和餐馆的声效模式。音景也在零售商中盛行，他们现在避开了通用的助兴音乐，倾向于精心定制的商店音乐，助其提升品牌形象，同时刺激顾客的购买欲。一个声音设计师告诉普罗尼克，阿贝克隆比&费奇（Abercrombie&Fitch）的品牌折扣店将音响系统发出的雷声节拍设计成创造“一种庆祝狂欢状态”的音效来带动顾客购买连帽衫。

音景也在更私密的情况下发生。当我们想要将自己从周围的环境噪声中隔离出来时，我们很少会想到寻找安静的地方。相反，我们只是把我们自己的个人音量调高。为了确保我们的个人音量在通勤期间能淹没交通噪声，我们会升级汽车音响系统，包括升级强大的扩音器和低音箱，类似于以毒攻毒的原理。在家里，我们调高电视的声音和立体声，以掩盖街道噪声和邻居家的狗吠声。

目前最流行的声音管理工具是非常普遍的音乐播放器。如果我们把

可爱的白色耳塞塞入耳朵，我们就会进入个人设计的音景避难所，进行个人定制听觉体验。音乐播放器能使我们免受城市基础设施发出的声音的影响。普罗尼克写道，人们打电话、玩电子游戏、用音乐播放器听音乐时所产生的杂乱无序的喧嚣也同样可以被削弱，甚至被屏蔽。现如今，我们所有人都在参与一场似乎没有终点的音速军备竞赛。

不幸的是，我们的身体不适应我们周围声音的分贝。人类的耳朵像其他动物的耳朵一样，是在一个重视安静的环境里不断进化而来的，虽然一声正合时宜的吼声可能在当时或者之后会吓跑捕食者。生存通常更多地取决于听到别人移动的声音的能力，而不是听到自己移动的声音的能力。耳朵的原始形式是颌的振动感测部分，后来逐渐进化发展成令人难以置信的十分全面的感觉放大器，甚至能听到一根针掉在地上的声音。一位研究听力生物学的专家告诉普罗尼克，声音在进入我们的耳朵与我们实际听到它的那一刻之间，放大了100倍。在静谧的夜晚，当获得关于捕食者的靠近预警时，这种声音的放大效果是非常有用的；而在广泛使用音乐播放器、能发出隆隆声的汽车和声音嘈杂的电视的时代，效果就不再显著。普罗尼克报道说，听力损失是一种流行病，然而，我们通常会继续提高音量来应对噪声，这往往造成了更多噪声。

普罗尼克擅长报道科学家、士兵和隔音师的工作，他们认为噪声是尘世的忧虑。当他到达更多超凡的领域，如修道院和禅宗花园，或在旅行后，便试图解释安静的魅力，却变得不太确定。在对特拉普派僧人的访问中，他沉思道："当我们面对安静时，思绪向外飘荡。"随后，他又对此解释道："对安静的追求往往使我们更加深入自己的灵魂。"这两种观点也许都是正确的。在学习安静是如何把我们推到相反的形而上学方向的同时，也伴随着一些美和愉悦。实际上，我们被抛弃于平凡之间。

也许这有助于解释为什么社会越来越嘈杂。因为噪声从某种层面上来说是有用且有趣的技术和消遣产品或副产品，我们对于该理由没有什么质疑。但是当谈到安静的益处时，我们却变得词穷。

读者的梦

我们以后将很少看到“spermatic”（精液的）这个词，因为它不仅听起来陈腐晦涩，好像是从发霉的生理学手册中搜寻出来的词汇，而且违背了社交礼仪的政治原则——只有轻率鲁莽或醉酒的人才会在晚会上吐露出这样的字眼。

这个词并不是一直都带有这种贬义色彩。1858年，在《大西洋月刊》上发表的一篇文章中，拉尔夫·沃尔多·爱默生描述了他的阅读体验：“我发现某些书十分重要且充满活力，会让读者发生改变。”对于爱默生来说，最好的书应是真实的，像父母也像恋人，能让我们体验到充满激情的阅读快感，这样的书才会有益于读者，具有革命性和权威性。书籍不仅是活的，而且能赋予人新的生命力，至少能给生活新的冲击。

爱默生将他的阅读理念与几个世纪前的法国散文家米歇尔·德·蒙田的阅读理念加以区分——蒙田将书籍称为“一种疲倦的快乐”。爱默生认为书籍是良药，而蒙田则认为书籍是酒。我认为这两个人的观点各有可取之处。跟蒙田一样，我曾经将许多时间花在读书上面，陶醉于散文的优美或睿智，小说复杂的故事情节以及论证的高超技巧上。但也有一些时候，当阅读不仅仅是娱乐消遣或者启蒙，而变成一种重塑一切的力量时，我也感受到了爱默生所说的书籍的强大力量。罗伯特·弗罗斯特是爱默生思想的继承人之一，他在《泥泞时节的两个流浪汉》（*Two Tramps in Mud Time*）这首诗里描绘了生活中的某一珍贵时刻：

喜好和需求完美结合，

使工作成为凡人的游戏和赌注。

在我看来，这是关于读书重要性及其活力的最好论述和表达。

书籍贯穿着我的生活。《魔戒》（*The Lord of the Rings*）和《火星纪事》（*Martian Chronicles*）为我的童年增添了神秘感，为我打开了新世界的大门，我惊叹于遥远世界的神秘莫测。我的青少年时代的骚动被滚石唱片点燃，同时也受一些书的影响，如小说家凯鲁亚克的《在路上》（*On the Road*）和海明威的《我们的时代》（*In Our Time*），菲利普·罗斯的《波特诺的怨诉》（*Portnoy's Complaint*）和约瑟夫·海勒的《出事了》（*Something Happened*）。20多岁的时候，我喜欢阅读泰德·休斯的《牧神节》（*Lupercal*），菲利普·拉金的《降灵节婚礼》（*The Whitsun Weddings*），谢默斯·希尼的《诺斯小子》（*North*），哈迪的《还乡》（*The Return of the Native*），乔伊斯的《尤利西斯》（*Ulysses*），伊丽莎白·毕晓普的《毕晓普诗歌全集》（*Poems*），戈马克·麦卡锡的《血色子午线》（*Blood Meridian*），琼·迪迪翁的《白色专辑》（*The White Album*）和丹尼斯·约翰逊的《耶稣之子》（*Jesus'Son*），这些书是我理解和感知这个世界的工具。如果没有这些书，我会变成什么样呢？也许会变成另一个人吧。

心理学家和神经生物学家已经开始研究我们在阅读文学作品时大脑的活动。他们的发现为爱默生的观察带来了强有力的科学证明。多伦多大学的认知心理学家基思·奥特利是这一领域的权威，他也写了几部小说，包括著名的《艾米丽五世》（*The Case of Emily V.*）。奥特利告诉加拿大杂志《纸与笔》（*Quill&Quire*）：“很长时间以来，我们一直在谈论阅读对于增加词汇量、提升读写能力之类的好处。我们现在才开始意识到，阅读其实有更广泛的影响。”文学作品特别是叙事文学作品，以激发好奇和强大的方式掌控大脑。在其2011年出版的《梦想：小说心理学》（*Such Stuff as Dreams:The Psychology of Fiction*）中，奥特利解释说：“当我们阅读时，我们不仅是对小说做出回应，欣赏文学作品，或者是寻求正确的解读，我们是在创造属于自己的小说，蕴含着自己的梦想和世界法则。”弄明白书中所写的场景依赖于“我们首先要在内心构

想这一动作和行为”。

几年前，华盛顿大学的研究心理学家进行的一项有趣研究证实了奥特利的上述观点。在这项这研究中，学者们使用脑扫描仪来检查人们阅读时的大脑细胞活动，发现人们在阅读时，精神上会模拟叙事故事中遇到的每一种新情况。当人们表演、想象或观察类似的现实活动时，神经细胞群或神经元在读者大脑中会被激活。例如，当故事中的人物将铅笔放在桌子上时，控制肌肉运动的神经元就会在大脑中被点燃；当故事中的角色通过门进入房间时，电荷开始流淌于读者大脑中涉及空间表现和导航的区域。

这不仅仅是一个复制的过程。“读者的大脑不仅仅是一面镜子，”研究人员写道，“一个故事中描绘的行为和感觉是和每个读者过去的经验知识交织在一起的。每个读者都以奥特利的方式来创造自己的梦想作品，那梦想居住地就像是一个真正的地方。”

当我们开始阅读一本书时，就大脑而言，我们确实进入了一个新的世界。这个世界不仅基于作者的话，还基于我们自己的记忆和欲望编织而成。我们的认知沉浸在这个世界里，给予阅读情感力量。心理学家区分了两种可受到艺术作品激发的情感。一种是当我们作为观众，从远处欣赏艺术时所产生的审美情感。这是对美或奇迹的感知，例如，对艺术家的工艺或工作的联合所产生的敬畏感。这些都是蒙田在谈及阅读的慵懒乐趣时可能会有的情感。还有一种是叙事情感。它是通过达到我们神经系统的共鸣所产生的情感。当书的内容和现实之间的距离缩短时，我们逐渐成为故事的一部分。这些就是爱默生在描述精妙的、给予生活活力的真正的书时所产生的情感。

读者们经常谈论书是如何改变他们的。1999年的一项有关阅读乐趣的调查发现，近67%的人相信阅读一直在改变他们。这不是谬论。研究表明，强烈的情感会导致大脑功能发生改变，这也适用于因故事而激起的情感。奥特利与多伦多约克大学心理学家雷蒙德·马尔在2010年写的

一篇文章中表示：“阅读体验结束后，我们的认知处理仍然会受到影响。”这种影响的全面性有待在实验室进行评测，也有可能永远不会被评测出来。典型的读者沉浸在书海的时间长度将导致强烈的情感反应，并且反过来引起认知的变化。奥特利和马尔认为，这些影响将因我们阅读叙事文学作品所产生的深刻模拟而进一步被放大。

2009年，奥特利和三位同事进行的一项实验表明，文学作品所激发的情感会以微妙而真实的方式改变人们的个性。研究人员招募了166名大学生，并对他们进行标准的人格测试，来测量其外向性、责任心和随和性特质。然后让一组受测者阅读契诃夫的故事《带狗的女人》（*The Lady with Dog*），而对照组阅读故事的事件概要，去掉了它的文学性质。之后再对两组读者进行个性测试。结果显示：阅读短篇故事的人较之阅读故事的事件概要的人，其人格变化更明显，这种效果似乎与故事所激起的强烈情感反应有关。奥特利说，真正有趣的是，读者都以有点不同的方式发生改变。一本书在每个读者的心中被重写，同时，这本书也在以一种独特的方式重塑每个读者的心灵。

影响我们的思考和情感方式，甚至影响我们自我认知的文学阅读究竟是什么？佛罗里达大学的诺曼·霍兰德教授多年来一直在研究文学的心理影响，霍兰德还在他撰写的《文学和大脑》（*Literature and the Brain*）一书中提出了一个大胆的观点。他认为，如果我们以前经历过这些文学写作中的事件，那么我们的神经层面就能对我们所读的事件做出情感和智力反应；并且人们看文学作品的思维和现实世界的思维是不一样的。在我们的日常工作中，无论是转动汽车的方向盘、煎鸡蛋，还是按智能手机上的按钮，我们都是在试图操纵周围的环境，或以其他方式作用于周围的环境。但是当我们打开一本书时，我们的期望和态度就改变了。因为我们知道，我们不能通过我们的行为改变它。

霍兰德解释道：“我们处于一种特殊的恍惚状态，觉察不到自己的身体和环境，我想我们是被迁移了。”我们只有在忽略掉忙碌的社会生

活的情况下，才能打开文学的再生力量。这并不意味着阅读是反社会的，因为文学的中心主题就是社会。当我们在一本书中感到自我迷失时，我们常常是在接受关于微妙而奇异的人际关系的教育。一些研究表明，阅读至少能让我们更有同情心，对他人内心的想法更敏感。2013年，《科学》杂志报道，社会研究新学院的研究人员进行的一系列实验表明：阅读文学小说可增强一个人的“心灵力量”，使之能够快速理解别人的想法和情感。研究人员戴维·科默·基德告诉《卫报》（*The Guardian*）：“小说不仅仅是一个社会经验的模拟器，还是一种社会经验。”读者进入书籍的世界是为了更深入地与这个世界联系。

读者对于文学能产生的心理和认知影响肯定不会太过惊讶，这些研究只是对他们阅读时产生的直觉的确认。但这些科学研究仍然十分重要，因为不管是从阅读史还是文学史的角度来看，现在都处于一个十分重要的时刻——电脑作为一种新的能够代替印刷书籍的阅读载体，正变得越来越流行，此外，阅读本身的价值也开始受到质疑。近年来，一种扭曲的阅读观开始大行其道，一群社交网络乐观主义者将传统的书籍称为“被动”载体，认为它们缺少网站、应用、电子游戏等产品的“互动性”。因为纸质书没有办法为读者提供链接、点赞按钮、搜索框、评论以及其他一切我们今天所熟知的网络内容，我们读书时只是单纯地消费内容而已。杰夫·贾维斯是一名媒体顾问，他在纽约大学教授新闻专业，在一篇博文中他也表达了类似的想法，声称纸质书“最多也不过是跟读者建立了一种单项联系”，他总结道：在互联网时代，“阅读实际上是一种过时的信息交流方式。”因此，他宣称“印刷物会让文字死亡”。

任何将书籍视为“通信信息手段”的人都没有资格指导人们体验阅读的无限可能性。但当愚蠢的想法搭上进步的大潮之后，往往能够获得巨大的成功——一些电子书制造商以及相关的阅读应用开发商都相信，文学能够在数字时代获得新的发展，如果阅读能够从一件个人的事情变得更加“社交”，其阅读体验将大大提升。一位谷歌高管曾说：“读书通常是一件线下的事情，但能够在线上获得新生。”诸如此类的观点不仅反

映了人们对技术的热情，这其中有更深层次的内涵和背景，那就是社会开始对孤独的价值越来越怀疑，对哪怕一丝一毫的不活跃都开始产生质疑，不认同无目的的事情。关于这一点，我们可以在人们将心灵的接纳状态重新定义为被动状态中看到，可以在教育系统中看到——人们对无法用可量化的方式衡量的结果感到怀疑，可以在对人性的自卑中看到，可以在对协作队伍的赞颂和对自力更生的个体的贬低中看到，更可以在人们普遍渴望让所有活动能够更加互动和交易化的欲望中看到。

英格兰杜伦大学的神学教授安德鲁·劳斯对“自由艺术”和“奴隶艺术”做了比较。他认为，奴隶艺术是那些将人类束缚了的艺术，好像人们脑海中存在着一个任务。它们是产品和消费的艺术，是将东西完成的艺术，我们将日常清醒着的大部分时间都贡献于此。自由艺术则是那些包括阅读、沉思和祈祷在内的艺术，不论以何种方式来衡量都主要以“寻求知识为主要任务”。这种艺术不以追求有用或者可量化为主要目的，我们敞开心扉拥抱美学或精神上的可能性，拥抱理想并栖息于理想之中，这曾经是文化本身的核心：“这对人类的意义比一个多产且运行良好的社会更加有意义。”劳斯说，这种理想现在“受到严重威胁，除此之外还有我们对文明概念的理解”。

计算机是为了辅助交易而产生的，永远不会停止处理各种信息。当社会变得越来越专注于奴隶艺术时，电脑自然而然地就会越来越专注于操作。这两者是共生关系，而作为交易对立面的自由艺术就被排斥到了边缘，然后人们又会说，对于用来放松的书籍来说边缘是最好的地方。正如诺曼·霍兰德所言，最深层次的阅读必定会降低我们对行动的渴望，这需要我们从日常的忙碌中解脱出来，因此也就会被现代社会逐渐边缘化。蒙田和爱默生的观点看起来更加和谐而非相互冲突，这两种观点是阅读的两个阶段：读者首先要享受阅读的闲散快乐，之后才能够体会到读书的活力和激情。因此绝非是被动的表现，读者外在的静止预示着最深层次的内在活动，只是这种活动无法被社会的传感器捕获而已。

生命、自由和追求隐私

在1963年的一份联邦最高法院意见书中，首席大法官厄尔·沃伦声称：“电子通信技术的飞速发展对个人隐私权构成了巨大的威胁。”此后数十年，电子通信技术继续进步，隐私权受到的威胁也与日俱增。今天，一些公司力图通过互联网提供个性化的服务和广告、暗中收集个人信息的活动蔓延，隐私权正进一步受到威胁。

绝大多数人将个性化和隐私都视为值得追求的事物，我们也明白，要享受其中一种舒适多一些就要相应放弃另一种。想让商品、服务和推销既适合经济境况又能称心如意，我们就需要向公司、政府或其他外部机构透露个人信息。身为消费者和公民，这些替代关系一直是我们生活的组成部分。但是现在，网络正使我们失去理解和控制这些替代关系的能力——清醒地选择哪些个人信息予以被披露和哪些不予被披露，并且知道后果。从在线数据库中可以获得有关我们生活的极为详尽的数据，而我们无从知晓，更别提经我们同意了。

尽管互联网是公共场所，但我们常常在隐蔽的地方上网。当我们在网络上忙活的时候，便想当然地以为我们是匿名的。于是，我们不仅把网络当作商场和图书馆，还当作日记本甚至忏悔室。通过网址访问记录和搜索记录，我们可以发现透露的生活细节不仅包括我们的工作、爱好、家人、政治观念和健康状况，还包括我们的秘密、梦想甚至过失。但这种匿名感受只是一种幻觉。我们在网络上所做的一切，乃至于每次敲击键盘和点击鼠标，几乎都会被记录并储存在Cookies（小型文本文件）和网络公司的数据库中，要么直接通过我们的用户名、信用卡号和分配给电脑的IP（网络协议）地址，要么间接通过我们的搜索、上网和购买的历史记录与我们的身份相连。

多年以前，计算机专家汤姆·奥瓦德公布了一项试验结果，其中蕴含的教训令人不寒而栗，因为试验结果表明从网络上提取个人机密信息极为容易。奥瓦德编写了一个简单的程序，可以下载亚马逊客户用于打算购买或希望收作礼物的愿望清单。这些清单通常包含用户的姓名及其居住的州和城市。使用几台普通配置的电脑，奥瓦德一天就能够复制25万多个愿望清单。他先从新建的数据库中搜索争议较大或政治敏感的书籍和作者，包括从冯内古特所著的《五号屠宰场》（*Slaughterhouse-Five*）到《古兰经》（*Koran*）。然后用雅虎人物搜索确定很多愿望清单使用者的地址和电话号码。最后奥瓦德在美国的地图册上标明这些特别专注于某类书籍和理念包括乔治·奥威尔所著的《1984》的人们的地理位置。奥瓦德可以轻易地刊印一幅标明人们居住地的地图，而这些人分别对治疗抑郁症、抚育小孩或种植大麻的书籍感兴趣。他在结论中写道："过去必须有令状才能监控某人或某群人；今天监控思想变得越发容易了。然后还可以追踪到关注这些思想的人们。"

奥瓦德所做的事情可以用数据挖掘软件自动从大量网址和数据库提取完成。网络的一个本质特征便是不同信息源的互连。数据库的"开放"使网络系统更有用武之地，但也易于使人发现较远的数据节点间的隐秘关系。

2006年，明尼苏达大学的一队学者发现，数据挖掘软件能非常容易地获取个人的详细资料——即使人们是匿名发布信息的。该软件所依据的简单原理是：人们倾向于在网络的不同地方留下大量有关个人和个人观点的信息碎片，精密算法通过识别数据间的一致性可以极为精确地识别个人身份。从这些信息当中发现人们的名字并不需要费多少事。研究人员发现，只通过人们在网站注册时使用的3条信息——邮政编码、生日和性别便可以确定绝大多数美国人的姓名和住址。

网络与我们的工作和休闲交织得越紧密，我们暴露的个人信息便越多。过去几年，社交网络服务日益受宠，人们将更多个人生活的私密细

节托付给Facebook和Twitter等网站。GPS传感器整合进智能手机和类似Foursquare（分享定位的手机服务网站）等位置追踪服务的崛起，为收集人们即时行踪的记录提供了强大的工具支持。随着阅读载体从纸质书籍变为联网设备，如Kindle和Nook等，公司可以更深入地监控人们的阅读习惯——甚至是人们阅读每一页所花费的时间。

早在1999年，时任太阳微系统公司总裁的斯科特·麦克尼利曾说过：“你们毫无隐私可言，就当没有这回事吧。”硅谷其他公司的CEO也表达过类似的观点。“如果你有事不想让任何人知道，也许你首先就不应该做它。”谷歌的埃里克·施密特在12月回应谷歌收集个人信息的问题时这样说。互联网公司中意于隐私权的削弱——毕竟他们以此牟利——但是我们其他人，正如沃伦大法官所言，应持不同的态度。

一个明显而非常现实的危险是，个人数据可能落入坏人手中。数据挖掘工具不光能被正派的公司和研究人员使用，也能被混蛋、骗子和猥琐小人使用。个人数据通过网络收集和分享得越多，未经许可的数据被窃取的威胁便越大。黑社会组织会把窃取的身份信息用来进行金融诈骗，而追踪者则使用定位数据追踪我们的行踪。对此，我们的第一道防线只是纯粹的常识——对我们所披露的信息应当审慎小心。但无论多么谨慎，我们都难免会被他人悄悄收集信息。如果我们不知道网络上有哪些与我们有关的数据，不知道使用、交换和销售这些数据的方式，就难以防止个人数据被滥用。

更加微妙的危险可能是网络以我们难以觉察的方式将个人信息用于影响我们的行为甚至思想的事。与个性化相伴而生的恶魔是操纵。数学家和市场营销人员改进了数据挖掘的算法，获得了更加精准的方法来预测人们的行为和向他们推送网络广告及其他数字刺激时的反应。

当市场营销宣传与产品供应与我们过去的行为模式更加紧密地联系在一起时，它们就更有力量来激发未来的行为。广告商通过监控网页浏览习惯就能够推断出人们极为隐秘的私人生活细节，然后他们利用这些

知识针对每个特殊的个人推送广告。比如，访问肥胖病网站的人不久就会收到大量与减肥疗法相关的推销信息；搜索过焦虑症的女子可能会面临药品广告的轰炸。个性化和操纵之间的界限是模糊的，但有一样东西是确定的：如果我们不知道网络了解我们的程度，我们就永远不知道界限是否被打破。

对个人及社会而言，个人隐私权的削弱所引起的最大危险在于引导人们贬低隐私权，视之为陈腐和无足轻重的事情。我们可能已开始视隐私权为拦路虎——高效购物和社交的障碍。那真是悲剧。正如电脑安全专家布鲁斯·施奈尔所言，隐私权不仅是一块屏幕，当我们行为不当或尴尬时能躲在后面，隐私权更是自由的本质。当我们感觉一直受到监视时，便失去了自力更生的感觉和自由意志，随之，我们会失去个体特征。“我们变成了受警惕目光束缚的孩子。”施奈尔如是写道。

从最广泛和最深远的意义而言，隐私权是生命权和自由权所必需的，也是追求幸福所必需的。人类是社会动物，但人类也是有隐私的动物。我们不愿分享的事情与我们愿意分享的事情一样重要。如何划分公共自我与隐私自我之间的界限因人而异，而这正是警惕地守卫每个人的权利，划分他/她认为合适的界限的重要意义。

沉迷

对我们这个撕裂的时代而言，汤姆·比塞尔是位文艺复兴式的人物。他不仅是才华横溢的作家，好动而不见疲色的环球旅行家，热诚的嚼烟和吸大麻爱好者，还是极富天赋的僵尸及其他数字化恶魔的杀手。翻开《额外生命》（原名为“*Extra Lives*”，讲述了比塞尔沉溺于血腥的电子游戏10年间的编年史）的前几页，比塞尔描述了他发起的一场战斗，在PS游戏机的早期经典游戏《生化危机》（*Resident Evil*）中，比塞尔化身为头戴贝雷帽、身手敏捷的游戏女主角，名叫吉尔，需要对抗恢复能力极强的不死族。场景从吉尔在死寂的大厦餐厅游荡开始。后来吉尔检查了预示不祥的暗红色液体的水坑，她走进走廊，却与一只僵尸撞个正着。一场“难啃的争斗”爆发，吉尔唯有靠着娴熟又可怖的刀工才幸存下来。

正如比塞尔所写，1996年发行的《生化危机》开辟了一个“难以置信的残忍”游戏的新时代；“它为游戏玩家提供了电子游戏形式的、扮演地地道道虐待狂的第一家试验室，而且如果我不承认它以其特有的方式令人愉悦，那我便是在说谎了。”虐待狂与愉悦程度都随电子游戏控制台因配备性能更佳的芯片和更丰富的网络连接而骤增。当我们接下来读到比塞尔在《求生之路》（*Left 4 Dead*）游戏中大战僵尸时——该游戏由Xbox 360游戏公司发行于2008年——比塞尔是线上四人战队的一员，跋涉穿过完全被僵尸控制的区域。因为被一只喷射胆汁的怪物弄瞎了眼睛，比塞尔抛弃了严重受伤的队友，躲避到一间安全屋内，并且锁上身后的房门。但当他看到队友们的血条在一点点地缩短时，他改变了心意。他离开安全屋，用一把霰弹枪把一大窝僵尸炸回了天国，英勇地营救了他的队友。这次“英雄壮举”给他留下了极为深刻的印象：“在那短

暂的时刻，我体会到了所有的感情——恐惧、怀疑、坚决和最终的勇气——如此强烈真实，不次于任何我读过的小说、看过的电影或听过的单曲。”

比塞尔在汇报实际玩过的游戏时表示，在玩《生化危机》的最巅峰的时刻，会产生类似感受。他对模拟流血和伤害行为的描写能做到冷静客观、扣人心弦又突然间引人发笑。他传递给读者的是原始的发自肺腑的兴奋，这种兴奋使电子游戏的忠诚战队着迷甚至上瘾。看完他的文字，人们就几乎明白了为什么像比塞尔这样有文化、有教养的人被驱使着花费大把的成年时光来进行游戏的回合战斗。

但是这本小说的大量篇幅并没用来描述玩电子游戏的过程，而是讨论电子游戏。比塞尔拜访过几家最好的游戏制作公司，如Epic、BioWare、Ubisoft等，与他们讨论了过场动画、游戏配音和人工智能系统等问题。比塞尔与不循常规的游戏制作人乔纳森·布洛探讨过美学，布洛是风格混搭的“艺术游戏”的创造者。他用书中最长的章节之一就2009年拉斯韦加斯行业大会的会议进程做了一个报告，在大会上，他好像一个在布朗大学取得了艺术符号学博士学位的机器人，讨论了叙述、写作和讲故事等话题。

尽管这些章节给人的感觉像是聪明但对学习有些厌倦的学生所写的家庭作业，比塞尔书中的报道部分仍富有启发，偶尔有几处也令人陶醉。这些章节使比塞尔可以探究游戏设计师在扩展其技艺的边界时所面临的挑战。最近这些年，电子游戏已经变得更加复杂——游戏所呈现的场景多微微带有道德模糊感的气息——但仍为比塞尔在描述《生化危机》系列时所谓的“异常的愚蠢”所困扰。正是这种形式妨碍了游戏制作人雄心的实现。

主体之间的妥协存在于所有游戏的核心——对制作人和玩家之间笨拙地交换体验加以控制——使游戏难以甚至不可能达到微妙而惊人的情感共鸣，而情感共鸣正是好的艺术作品的特征。游戏当然必须有人玩

儿，否则便绝不可能让人体会到沉浸和超然结合的乐趣，也绝不能让人体会到恬静，而那正是赋予小说读者、油画观者和歌赋或交响乐听者的特征。

无论其艺术天赋和抱负如何，游戏设计师也许注定是工具制造者、引起兴趣强烈但短暂的惊人奇观的创造者。正如比塞尔在叙述中所澄清的，即使是当代最好的游戏——有精致的动画、灵动的文笔、迷人的角色和新奇的剧情——都不能超越他们的游戏性。

在结尾一章中，比塞尔将注意力转向让人又爱又恨的现代电子游戏：四处宣扬恐怖主义的《侠盗猎车》（*Grand Theft Auto*）。在该书的最后几页，作者坦陈心事，最终为他的游戏事业蒙上了奇异的阴影。文中证实，在他对电子游戏最为痴迷时，他经常夜以继日地玩《侠盗猎车》。比塞尔还吸食可卡因，用量足以令他的鼻隔膜消溶。

有一次，在爱沙尼亚塔林的一条小巷中，比塞尔把大笔现金交给了俄罗斯毒贩。他回忆道："我当时正裹着衣服睡觉。不久之后我的头发变得又脏又僵硬。"这就好像《侠盗猎车》中的暗娼开始溜入比塞尔的生活，或许是以其他方式。读者会好奇，这位玩家正在杀的是何种恶魔呢？这个问题在很大程度上难以得到解答。比塞尔承认："电子游戏和可卡因以我的冲动为食，加深了我对独居的喜爱，让我领会到了同等程度的好处与坏处。"这便是他探究其双重恶习的意义，而留给读者的仍是难解的迷题。

在《额外生命》的最后几页，我们能发现这本较深奥的书中的微弱闪光，深度解析了那些因吸食毒品而狂喜的老男孩——这种奇怪物种的激情在极度活跃的动画世界中找到了鼓舞和发泄，而放弃了对高清屏幕上画面细节的要求。也许比塞尔在与僵尸战斗时英勇无畏，但在探索成年游戏玩家幽暗不明的精神世界的时候，他失去了勇气，躲到了安全屋里。

谷歌妈妈

在谷歌搜索框中输入字母P，光标下面便会出现一个列表，列表由10个推荐关键词组成，从Pandora（潘多拉）开始，以People magazine（《人物》杂志）结束。在字母P后面再输入字母R，列表便会自动更新，变成以Priceline（旅游服务网站的名字）开头，以Pregnancy calculator（孕期计算器）结尾的推荐关键词。在字母R后面再加上字母O，列表则会再次更新，变成从Prom dresses（舞会礼服）到Proxy sites（代理网站）。

谷歌在读心，或者说试图读心。谷歌利用其收集的太字节搜索词条，并根据我输入的每一个字母，预测我最可能寻找的信息。经过几年测试后，谷歌在2008年创立了搜索词自动推荐系统。该服务被称作“谷歌建议”（Google Suggest），此后谷歌对该服务稍做了些改进。今年春天，谷歌又推出了最新的改进版，为搜索用户的行踪提供更合适的建议。

谷歌的建议以及其他搜索引擎的类似服务使信息的搜寻变得更加容易。当点击某条谷歌的建议项时，系统便会迅速跳转至某个搜索结果和附带广告的页面，比亲自输入完搜索问题还要快一些。在技术层面，谷歌的建议是卓越的。这证实了云计算——从大型的远程数据中心而不是从自家电脑的硬盘驱动器提供软件和信息——的威力。当我输入第一个字母P时，它通过互联网传输到几百公里外一处建筑中的谷歌服务器。服务器读取字母，然后即时收集10个流行的以P开头的搜索词，传回我的电脑屏幕。整个数据处理过程耗时不到1秒。这真让人觉得不可思议。

同时，这也让人觉得有些惊悚。每当谷歌向我展示一组与我正输入的内容相匹配的搜索词时，都是在提醒我自己正受到监视。谷歌监控着我的每次击键。3位欧洲研究人员披露他们通过拦截谷歌的通信来重构人们的搜索记录，这使得远程个人信息交换中固有的隐私泄露风险浮出了水面。受此缺陷警醒，谷歌迅速为数据传输增添了一个新的安全层，但研究人员认为其中仍然存在弱点。

我喜欢谷歌——这是一家可爱的公司，能够为我们提供无尽的帮助——但是我也恨它。它就像一位唠叨的母亲，想知道儿女们所做所想的方方面面。更糟糕的是，它还像一位爱管闲事的母亲，高高在上、不许孩子们自主做任何事情。从输入关键词开始，它就立即闯入，想替你把事情办完。起初你还喜欢它的这份热诚，但是后来你便不耐烦了，因为它无处不在的阴影让你觉得很压抑。

马修·克劳福德在其所著的《手工艺课陶冶心灵》（*Shop Class asSoulcraft*）中论述了当代人因“被取代的行业”而遭受的苦难。因为急于预料我们的种种需求和偏好，我们一有需求，他们便提供一小组经市场测试过的备选商品，留给我们自己的空间很小。我们的作用只局限在从公司根据产品的受欢迎程度为我们准备好的选项中选择一项。克劳福德写道：“因为某些远方事物的预先限定，我们没有什么可做的事情。”事事都变得更容易，但让人满意的结果越发少了。

软件程序员加重了个体行当的消亡。为使程序易于使用，程序员在编写脚本时会模仿人的智识探求甚至是对社会的依附性。当我们点选谷歌推荐的某个关键词时，我们在遵循谷歌的脚本；当我们从Facebook列表中选择某种描述我们自身和旁人关系的类别时，我们在遵循Facebook的脚本。这些选项很方便，但都不是我们的自主意识。它们是普遍化的，却装扮成个性化。自动完成这些决定是将自我构建，至少是一部分承包给了一家企业。

乌托邦图书馆

赫伯特·乔治·威尔斯在其1938年所著的《世界大脑》（*World Brain*）中构想了一个时代，那时地球上每个人都能直接获得“已想到或已知的一切”。在20世纪30年代微缩摄影技术飞速的发展，威尔斯认为，微缩拍摄技术将使人类的知识总集普遍可用。“那时代近在咫尺，”他写道，“那时侯，世界任何地方的任何学生都能够在他有空的时候坐在自己书房的投影仪前细读任何书籍、任何文献的仿真本。”

威尔斯的乐观主义在当年并不合时宜。“二战”阻止了他这一理想的实现，而重获和平以后，技术缺陷又使他的计划不得付诸实施。尽管微缩摄影仍然是储存文献的重要媒介，但事实已证明，作为知识传播广泛系统的基础，它太不实用、太过脆弱和昂贵。但威尔斯的理念并没有消亡。75年后的今天，为曾经出版过的每本书建立公共储存库——普林斯顿的哲学家彼得·辛格将其称之为“乌托邦图书馆”——的前景依稀已在掌握之中。互联网使我们拥有了高效低廉、可以储存并传输文献的信息系统，可按要求把知识传输给任何拥有电脑或智能手机的人。剩下的工作就是将自古登堡发明活字印刷术以来所出版的几百万本图书数字化，为其编制索引，增加一些描述性的元数据，并用浏览和搜索工具把它们上传至网络。

这说起来容易——如果这只是移动比特和字节那么简单，那一座世界性的网络图书馆也许早已建立了。毕竟谷歌已经为这件挑战性事业奋斗10年了。但这家搜索巨头的图书计划已经失败，它深陷在合法性的泥沼之中。如今另一个建立世界性图书馆的重大项目正在成型，它不是发端于硅谷，而是发端于哈佛大学。美国数字公共图书馆目标高远，名士如云，编著者阵容豪华。然而该项目虽已经竭尽全力，成功仍遥不可

及。就像之前的谷歌一样，美国数字公共图书馆已明白，在今天建立一座世界性的网络图书馆的最大问题与技术几乎无关——其纠结于出版业各种棘手的法律、商业和政治议题。无论是否使用互联网，世人仍未对乌托邦图书馆的到来做好准备。

拉里·佩奇并非以文学的锐感著称，但他确实喜欢构思宏大的事情。2002年，这位谷歌联合创始人便认为他的新创公司将全世界所有图书扫描成数据库的时候已到。他担忧如果印刷文本没有上传至网络，谷歌便永远都不可能完成使世界上的信息变得“人人都可以获取和使用”的使命。在办公室做了几本书的扫描测试——他操作着照相机，而时任产品经理的梅丽萨·梅耶尔随着节拍器的节拍翻页之后，他得出结论：谷歌有完成该使命的财力和智慧。他安排了一组工程师和程序员来做此事。经过数月的努力，他们发明了精巧的扫描设备——使用立体红外线照相机矫正因书本打开时造成的书面弯曲。新发明的扫描仪能快速使图书数字化，而无须切开书脊或以其他方式毁坏图书。该团队还编写出了字体识别软件，能够辨认出400多种语言的不常见字体和其他奇特的文字变体。

2004年，佩奇及其同事将该项目公诸于世，后来他们将之命名为谷歌图书搜索——这表明谷歌至少在最初认为该服务本质上是其搜索引擎的扩展。世界上最大的学术型图书馆中的5家都已签署为谷歌的合作伙伴，其中包括纽约公共图书馆、牛津图书馆和哈佛图书馆。它们同意谷歌将其收集的图书数字化，而谷歌向它们提供图书的影像版本作为回报。谷歌继续其扫描狂欢，为数百万卷图书制作了数字版本，但谷歌的图书数字化并不限于公共图书领域，它还扫描了仍受版权保护的图书。于是麻烦便来了：作家协会和美国出版商协会起诉谷歌，诉称复制整本书籍乃至有意在搜索结果展示仅几行文本内容已构成“大规模”侵犯版权。

谷歌之后在应对此次起诉上犯了致命的错误。谷歌没有应诉或以对

受版权保护材料的“合理使用”为由为图书搜索辩护——不少法学学者认为谷歌这样做有可能胜诉——而是通过谈判与对手达成了全面的和解。2008年，谷歌同意向作者和出版商支付巨款，而谷歌则因此获准使用开发商的图书数据库。根据本协议的相关条款，谷歌可以向定阅数据库的图书馆及其他机构收费，而同时可以通过该服务销售电子书和推送广告。

但这种做法只会加深分歧。许多图书馆馆长和学术机构联合起来反对该协议，很多作者要求把他们的作品从谷歌数据库中剔除，美国司法部提高了对谷歌的反托拉斯（资本主义垄断组织形式）关注，国内外出版商一片哀号。2011年谷歌经过最后一回合的法律较量，联邦地区法院法官丹妮·钦裁定和解协议无效，认为谷歌“简直做得过分”。丹妮·钦罗列了多种反对理由，认为该契约“不仅授予谷歌不经著作权人同意，即可使用整本图书的重大权利，而且授予谷歌大规模复制过去受版权保护作品的权利”。现在谷歌发现自己几乎又回到了起点，原先的诉讼被安排在2012年夏天审理。因面临Facebook和其他社交网络的竞争威胁，谷歌已不再将图书搜索视为自己的优势。历时10年，佩奇的大手笔被迫停止。

如果你要寻觅拉里·佩奇的对手，你不得不承认再难找到比罗伯特·达恩顿更合适的人选了。他是杰出的历史学家和获奖作家，法国荣誉军团勋章骑士，2011年国家人文奖章获得者，72岁的达恩顿样样都与佩奇不同，他高贵、老练且有深厚的文学造诣。如果佩奇是闯进瓷器店的公牛，那达恩顿便是瓷器店的店主。

但达恩顿有一点与佩奇相同：他也热切地渴望建成类似普世的网络图书馆那样的图书馆，正如他所说，“使所有人可以运用所有知识”。20世纪90年代，他启动了两个开创性的项目，将学术和历史著作数字化。1999年，他写了几篇学识渊博的随笔，讨论电子书和数字学术的可能性。2007年，达恩顿被哈佛大学聘用，出任哈佛图书馆系统的主任，为

他实现梦想打下了基础。虽然哈佛大学曾是谷歌图书扫描计划的合作伙伴，但不久达恩顿便成了图书搜索和解协议最显要和有影响力的批评人，为反对该协议，他撰写文章并发表演说。他的批评既博学又富有毁灭性。他认为，根据该协议宽松的条款，谷歌图书搜索是“一种商业操纵”，注定它会成为“一个能够压制一切竞争的、具有市场支配地位、财务上无敌、技术上无懈可击而且法律上没有缺陷的企业”。这将形成“一种新型的垄断，不在铁路或钢铁行业，而是在信息的获取方面”。

对某些人而言，达恩顿的措辞有些言过其实了。密歇根大学的图书馆馆长保罗·库朗指责他传播“地狱臆想”。但达恩顿有理由受人关注。过去数年间，他已经观察到出版商逐渐提高了学术杂志的订阅价格。很多期刊的年度续订费用已经飙升至数千美元，使学术型图书馆的预算更为紧张。达恩顿担心，如果谷歌依据和解协议所授予的广泛的商业保护运营，可能会有力量向订阅其数据的用户任意收取费用。最终图书馆可能要支付过于高昂的费用来获取它们当初让谷歌免费扫描的书卷。达恩顿承认，谷歌的高管看起来都富于理想主义和善意，但不能保证他们或他们的继任者未来不会变成热衷盈利的掠食者。“容许我们图书馆内容的商业化，”他认为，“该协议将使互联网变成将公共领域的知识私有化的工具。”

达恩顿认为，如果图书馆和大学联合起来，通过向慈善基金募捐，它们将建立真正的美国数字公共图书馆。达恩顿有关美国数字公共图书馆的灵感并非来自当代的技术专家，而是来自启蒙运动时期的大哲学家。由于印刷机和邮递技术的进一步推动，这些思想传遍欧洲并跨越大西洋传到美洲，诸多思想家如伏尔泰、卢梭和托马斯·杰斐逊纷纷视自己为跨越国界、可自由思想并实行贤能政治的文字共和国的公民。那是一个富有巨大知识热情和骚动的时代，但文字共和国是“只在理念上民主”，达恩顿在《纽约书评》（*New York Review of Books*）的一篇文章中指出，“‘民主’实际上仍由名门望族和富人支配”。

凭借互联网，我们终于可以纠正那种不平等。将作品的数字版上传至网络，达恩顿认为美国各大图书馆的藏书可供任何拥有电脑并连接网络的人使用。我们将创建一个“数字化的文字共和国”，那里有真正的自由、开放和民主。美国数字公共图书馆将容许我们“实现美国国家建立的启蒙思想”。

哈佛大学伯克曼互联网与社会研究中心接受了达恩顿的挑战。2010年年末，该中心宣布它将牵头创建美国数字公共图书馆，并将启蒙运动时代的梦想变成信息时代的现实。该项目从阿尔弗雷德·斯隆基金会获得了种子基金，并吸引来一个指导委员会，其中包括一大群杰出人物，如达恩顿、库朗及斯坦福大学图书馆总馆长迈克尔·凯勒和互联网档案馆的创始人布鲁斯特·卡勒。委员会由哈佛大学年轻的法学教授约翰·帕尔弗里担任主席，他已经写了数本富有影响力的有关互联网的图书。

伯克曼研究中心创建数字图书馆的远大目标早已开始运作，在2013年4月的时候就已初具雏形。过去几年以来，该项目在几个领域快速推进。为推广该图书馆、征求意见和招募志愿者的公共会议已经召开。为应对从细分目标受众到解决技术问题等方面的各种挑战，已经组建了6个工作群。他们还进行了一场名为“测试冲刺”的公开竞赛，向广大社会组织和个人征集了创新性的运营理念。

在钦法官推翻谷歌的协议时，达恩顿获得了一个历史机遇——一个将美国数字公共图书馆建成一座普世的数字图书馆的最佳时机。确实，它已经获得了广泛的支持。在众多类似项目中，它获得了美国档案学家戴维·费里埃罗的赞扬，并且它已经建立了重要的伙伴关系，其中包括与欧洲数位图书馆的合作，它是一家与之持有相同理念并由欧盟委员会赞助的数字图书馆。

同时，美国数字公共图书馆决定改名为“公共图书馆”的事已经提上日程。在2012年5月召开的一次会议上，一群被称为州图书馆机构高管的人们通过决议，要求美国数字公共图书馆指导委员会更改名称。而很

多州的图书馆馆长表示支持将“我们国家和全世界的文化和科技遗产无偿借给所有人使用”这一主张，但他们担心将自己描述为国家的公共图书馆，会导致美国数字公共图书馆将为“没有事实根据地认为美国超过16000家社区图书馆将被一家国家数字图书馆代替”提供佐证，这种认识将使地方图书馆更难以保持预算免遭削减。其他批评家则认为美国数字公共图书馆自负到以为一家网络图书馆就可以满足学术研究人员和公众的不同需求。为增强与公共图书馆的联系，美国数字公共图书馆的指导委员会在2011年又增加了5位公共图书馆馆长，其中包括波士顿公共图书馆主席埃米·里安和旧金山市图书馆馆长路易斯·埃雷拉。

因命名而引发的激烈争议指向一个初生的网络图书馆所面临的更为深刻的问题：它没有能力界定自己。美国数字公共图书馆在很多方面仍然模糊不清，比如没有人精确地知道它的运营方式甚至它未来的样子。有些模糊则是特意设置的。伯克曼研究中心在启动方案时，就希望重大决定是以合作和包容的方式做出的，避免使用任何自上而下、有可能疏离任何一个支持者的命令。但是据目前美国数字公共图书馆官方及其项目相关者的说法，指导委员会的17名成员在关于图书馆的使命和经营范围上存在根本的分歧。借帕尔弗里的话说，图书馆事业的很多重大方面仍然“有待确定”。

例如，关于美国数字公共图书馆在其服务器上提供数字化图书的范围，指导委员会诸成员尚未达成一致意见，因为有人反对提供存储在其他图书馆和档案室的电子藏书的链接。除了书籍以外，哪些材料还将包括在图书馆中，指导委员会也不能做出明确的决定，照片、动画、录音、物体影像甚至博客帖子和在线视频等都仍在其考虑之中。另一个具有特别深远意义的开放性问题是美国数字公共图书馆是否要提供最近出版的书籍供公众阅读，包括受欢迎的电子书。达恩顿认为，数字图书馆不应提供最近5年或10年内出版的作品，以免侵犯出版商和公共图书馆的领地。他警告说，美国数字公共图书馆“侵犯当前的商业市场”将是一个错误。然而他说自己不得不听取别人令人信服的反对意见，他承认自

己的观点并非人人都支持。帕尔弗里只说美国数字公共图书馆正在研究电子书的外借问题，但外借范围是否扩展到最近几年的出版物则仍待决定。

另一个关键问题，即美国数字公共图书馆向公众展现自己的方式仍然没有确定。负责监管图书馆技术平台发展的伯克曼研究中心研究员戴维·温伯格说，美国数字公共图书馆尚未决定是否提供“前端界面”，如网页或智能手机应用，或将自身角色限定在其他组织可以接入的幕后数据交换中心。技术团队的直接目标是相对适中的。他们打算先为输入目录信息、借入统计和参与机构的其他数据建立灵活开源的协议，然后把元数据编入统一标准的数据库，再为数据库提供一个编程界面，希望鼓励有创造力的编码员开发有用的界面。帕尔弗里说，他期待美国数字公共图书馆能运营自己的公共网站，但他不愿推测网站的功能或与其他传统图书馆线上服务重叠的程度。他希望美国数字公共图书馆不仅仅是一个“元数据储存库”，他还表示，即使项目最终只是提供连接多种多样图书材料的“管道”，努力仍然没有白费。

人数众多、观点多元的指导委员会对复杂且富有争议的问题难以达成统一意见并不让人觉得奇怪，而美国数字公共图书馆的领导层对做出几乎肯定会激怒图书馆行业和出版业某些人的具体决定深感紧张也可以理解。但是美国数字公共图书馆呈现给公众的史诗般的自画像——其网站宣称它“将人类在文化和科学领域的遗产无偿供所有人使用”——与实际完成的一切蒙上阴影的迟疑与含糊之间的关系日益紧张。如果美国数字公共图书馆的身份仍然不明确，运营方式仍然不清晰，最终将拖延甚至阻碍项目的完成。

即使指导委员会对上述问题的观点明天就能归于和谐，美国数字公共图书馆的最终形式仍是模糊的。该项目面临的最大问题是它不能由可执行命令决定，甚至不能由有系统的一致意见的构建决定。谷歌搜索也需要面对同样的问题，这令其他一切有志于扩展的网络图书馆深感痛

苦：应如何驾驭国家繁冗的版权限制？“法律问题令人无可奈何。”达恩顿如是表示。

1790年，美国国会通过了第一部《联邦著作权法》。在遵循《英格兰法》先例的前提下，立法者尽力在作者谋生的需要与为人们提供免费获得他人思想的社会利益之间实现合理的平衡。该法准许“地图、图表和书籍”的“作者或所有人”在其工作时注册著作权，为期14年。如果到期后，他们仍然在世，可以把著作权再展期14年。之所以把版权保护最长期限限定为28年，是因为立法者不想让每本书被私人控制太久。通过要求将著作权正式注册，他们想确保大多数作品可以立即进入公众领域。根据历史学家约翰·特贝尔的统计的数据，该法颁布后10年间，约有13000本图书发行上市，而为著作权申请注册的图书还不到600本。

自20世纪70年代开始，美国国会形成了非常不同的观点。鉴于电影制片厂、其他媒体和娱乐公司施加的压力，立法者通过了一系列法案，极大延长了著作权的期限。这些法案不仅适用于新书，还追溯适用于19世纪大部分时间出版的图书。今天，作品的著作权延长至作者死后70年。美国国会还删除了作者申请注册著作权需要的条件——而且该处的修改可追溯适用。如今著作权自作品完成时就会成立，即使作者没有兴趣注册著作权，他们也享有著作权——他们的作品数十年来仍保留在公有领域之外。结果自1923年以来的大部分书籍或文章仍然是未经授权不得复制和传播。其他国家也制定了相似的政策，因为这是为建立知识产权贸易国际标准而需努力的一部分。

政客制造讨厌的未来主义者。谷歌和美国数字公共图书馆的遭遇证实了著作权法的修改严重限制了近百年来所出版的大部分图书的扫描、储存和提供在线阅读。此外，注册条件的删除意味着数百万种所谓的孤儿图书——要么不知道其著作权人是谁，要么不能找到其著作权人在哪——如今仍不在网络图书馆力所能及的范围内。著作权对保证作家和艺术家有必要的资金创造作品至为重要。但纵观目前的形势，我们不难得

出结论：这些（对复制和传播的）限制如此广泛，以致恰巧妨碍了作家和艺术家本打算鼓励的创造力。“创新如今受到限制，多为法律原因，而不是技术原因。”戴维·莱文如是说道，他是圣路易斯华盛顿大学的经济学家和《反对知识产权垄断》（*Against Intellectual Monopoly*）的作者之一。他在很多场合说过：“人们不创造新产品是因为他们害怕著作权法的纠缠。”

在著作权之墙外面的书籍和其他创造性作品并不都在范围以外。大多图书馆用以分类其藏品的元数据在关于它如何被再利用方面陷入了灰色地带。很多图书馆从商业供应者或在线计算机图书馆中心（联机计算机图书馆中心的一家大型的图书馆合作机构，可同时发布一组分类信息）购买或获准使用元数据。因为图书管理员长期使用多种来源的元数据来对藏品进行分类，要分出哪些数据经过许可，哪些没有经过许可或谁拥有何种权利是极为困难的。据戴维·温伯格透露，这种混乱使美国数字公共图书馆在收集复杂的元数据时也担心弄混淆。他表示，美国数字公共图书馆在解决该问题方面正在进步，但是当图书馆开放虚拟的大门以后，赞助人不得不设法应付其内容缺少描述性信息这一问题。

一些学者认为，著作权限制会挫伤创建普世图书馆的积极性，除非美国国会修改法律。纽约法学院的著作权专家詹姆斯·格里梅尔曼认为，如果不出台新法，要把孤儿图书纳入电子数据是“非常困难的”。弗吉尼亚大学传媒学教授西瓦·维迪亚那桑希望启动一个国际项目来组织线上的研究材料，他认为要创建一家囊括现代作品的数字图书馆必须大修著作权法。他推测，也许要经受多年的公众压力才能使政治人物采取必要的救济措施。

在讨论法律问题时，帕尔弗里有些犹豫，他希望在没有国会决议的情况下能取得进步。他认为美国数字公共图书馆可以先同出版商和作者商定一个协议，使之可以提供一些1923年以后出版的孤儿图书或其他图书的数字版本。一些著作权专家认为，因为其非营利性组织的身份，美

国数字公共图书馆在谈判达成此类协议或获得法院保护等方面比谷歌图书搜索更有优势。

美国数字公共图书馆的行为已经表明其在著作权问题上会小心处理。如果它不能找到突破现有法律限制的办法，无论是通过谈判还是立法，它都不得不将图书的范围限制在公共领域。既然这样，就难以看到它与其他图书馆相比，有何与众不同。毕竟网络已经为公共领域的图书提供了多种来源。谷歌为公众提供了数百万卷出版于1923年以前的图书，可供人们全文检索；一家由图书馆联盟经营的大型图书数据库HathiTrust也提供类似的服务；互联网企业家布鲁斯特·卡尔创建的网络档案馆和亚马逊的Kindle商店都免费提供数千种经典图书；还有值得尊敬的古登堡计划，自1971年（当时该计划创始人迈克尔·哈特将《美国独立宣言》输入伊利诺伊大学的电脑主机）以来，就开始抄录公共领域的文本并上传到网络。尽管美国数字公共图书馆有能力提供一些独特价值的东西，包括检索学术型图书馆藏品集成的能力，但这些特色只能吸引一小部分学者。

尽管面临诸多挑战，美国数字公共图书馆依然拥有热诚的志愿者团队和慷慨的捐助者。也许明年的此时，它会抵达第一座里程碑，开始运营某些种类的数据交换。但是之后会发生什么事？这家图书馆能把藏品的范围扩大到20世纪早期之前吗？如果美国数字公共图书馆最终仍然不过是“管道”，那该项目与其宏大的名字以及更宏大的承诺就不相称了。威尔斯实现梦想的日子——就此而言，还有罗伯特·达恩顿——将会被再次推延。

山景城的男孩们

2001年12月，硅谷一家名叫谷歌的互联网独角兽公司在其官网上发布了10条企业信条，它们被称为“我们认为最真实的10件事”。乍看之下，这些企业信条看起来有些理想主义和自命不凡，但是，这些信条却奠定了企业未来的公众形象。其中一条信条是这样说的，“认真不在着装。”另一条是这样说的“不用作恶也可以赚钱，”但在这10条企业信条中，最无害的可能就是下面这条对公司未来影响最大的一句话：“专心将一件事做到极致。”但就在谷歌承诺专注于某一方面不久后，它就打破了自己的诺言，开始将触角伸向新的市场，不仅对自身的商业发展带来重大改变，更对整个互联网产生深远影响。

谷歌发布企业信条的时候正处于非常重大的转折之中。虽然这家公司是在1998年年底成立的，但在它成立还不到3年，其搜索引擎已经被广泛使用，还被人们认为是浏览互联网时最棒的工具。为了获得赢利，谷歌的创立者，斯坦福毕业生拉里·佩奇和谢尔盖·布林知道，他们要提供给用户的不仅仅是搜索结果，还有与这些搜索结果相关的广告。那时，搜索引擎广告市场是由另一家互联网新创公司overture霸占，这家公司已经与雅虎、美国在线等主要的门户网站达成了合作关系。谷歌自己的广告系统AdWords比overture更加复杂，但门户网站担心，谷歌有自己的门户网站，如果与谷歌合作的话，最后会养虎为患反过来跟他们争夺用户流量。这时候，谷歌高调的信条，承诺只做“一件事”，也就是将网络搜索做到“极致”，对潜在的合作者来说就是一种安慰，安慰他们自己不会掠夺对方的市场。其潜台词很清晰：“你可以信任我们，我们很纯粹。”

这个策略奏效了。在2002年这一年里，谷歌先后与许多门户网站及

其他大型网站签署了广告协议，这些网站包括地球连线网、Ask搜索引擎，还有最重量级的网站——美国在线。最终，谷歌战胜了overture，随后overture被雅虎收购，这也奠定了今天谷歌成为赚钱机器的地位。但事情对谷歌的合作伙伴来说就没有那么乐观了，他们后面会为自己养虎为患的行为而后悔。随着谷歌日渐壮大，它不再只满足于搜索业务，而是将业务扩展到邮件、新闻聚合、即时信息、地图、金融、视频等其他商业领域。虽然“将一件事做到极致”仍然是谷歌公开的企业信条，但在2005年年末的时候，公司在这一信条后面加了个注释，“随着时间发展，”注释非常平静地解释道：“我们对自己能提供的服务有了新的认识，比如人们接触或者使用信息的方法不仅只有网页搜索，4年前看起来不合适的产品，现在已经成了我们的核心业务方向。”

谷歌热衷于扩展新业务，提供新服务，这也帮助它获得更多用户，占据人们更多的网络时间，也寻找到更多广告赢利的新来源。但这种扩张狂热最终也可能变成谷歌的致命弱点。2010年11月，欧盟对谷歌展开反垄断调查；2011年6月，据爆料，美国联邦贸易委员会也开展了类似的调查。这两个调查都主要关注谷歌是否利用其搜索引擎的市场地位诱导消费者，将网民引导向特定的站点，阻碍了类似企业之间的公平竞争和创新。下面这个问题也将决定互联网到底如何运行：导航是我们的最终目的吗？

谷歌的十条企业信条是由一个名叫道格拉斯·爱德华兹的市场营销人员撰写的，他还就自己在谷歌的职业生涯写了一本回忆录——《永无止境：Google传》(注)（*I’m Feeling Lucky:The Confessions of Google Employee Number 59*）。就描写谷歌早期形成时期来说，这本书既不是最详尽的，也不太公正，但这是第一本由谷歌内部人员撰写的该类型图书。这本书的风格很轻松，讲述了与一家互联网独角兽公司一起起飞是什么感觉。但它也揭露了这家公司的形象，很快这家公司就会在商业和文化领域扮演一个非常重要的角色，以多种方式调解人们与信息和思想的联系。

爱德华兹于1999年年底加入谷歌，当时谷歌因为其搜索引擎搜索结果的优越性，已经开始流行起来。他运气非常好，他加入谷歌的时候，佩奇和布林还向新员工提供股权分红。虽然他对自己到底获得了多少好处一直语焉不详，但很明显，当他离开谷歌的时候，也就是谷歌2004年上市不久，他已经是个非常有钱的人了。但爱德华兹不幸的地方就在于他在谷歌的职位是市场营销，因为谷歌的创始人是技术狂人，曾多次公开表达了对市场营销的蔑视，认为这是在腐败的商业世界里产生的恶行。在爱德华兹刚到谷歌不久，谢尔盖·布林曾经非常认真地提出一个想法，想把谷歌全部的市场预算都拿来“给车臣难民接种霍乱疫苗”。大家费了很大功夫才说服他，这种行为不仅不切实际，而且贸然卷入俄罗斯内乱是很草率的。然后，他又提出另一个想法：“那我们把这笔钱用来给高中生免费发放谷歌牌避孕套怎么样？”

谷歌的崛起让人吃惊，许多人非常崇拜公司创始人、工程师和科学家的奉献精神、技能以及泰然自若的心态。佩奇和布林好像永远都在工作，不分昼夜地穿着轮滑鞋在公司位于山景城的办公司里穿梭，对公司官僚制度的着装没有一点兴趣。对他们来说，唯一重要的事情就是一个人工作的质量以及他思维的敏锐性。公司组织、运营以及道德伦理的每个方面都充满着激烈的讨论，不管好主意来自于谁，是高管还是公司厨师提出来的，只要是好的就会被采纳。原创性和独创性会得到丰厚回报，而正统做派则会受到质疑，甚至是蔑视。将这家公司称为精英会是一种保守的说法。

但随着爱德华兹的故事继续发展，我们会发现，虽然谷歌有这么多好的优点，但公司被狭小的视角和狭隘的文化所制约。它的缺点就像它的力量一样，来源于公司创始人的个性。佩奇和布林对技术之外的世界一无所知，对艺术、政治或者是流行文化都不感兴趣，对任何无法用准确单位或者数字来表达的事情都不太难理解。当离开他们的极客世界后，他们就会变得非常顽固和暴躁。布林虽然有非常敏锐的头脑，但在爱德华兹的叙述里他的行为举止非常糟糕，就像个被惯坏了的孩子一

样。在一次严肃的人事会议上，当时的讨论非常激烈，他却穿着一身自行车运动装坐在那里，手里拿着遥控器，指挥遥控飞机在人们头顶盘旋；在另一个场合，他否决了一个谷歌广告图片，因为里面有他认为“不吸引人”的人。他解释道：“我们的广告在美学上应该要能够吸引人，这样人们想起谷歌的时候才会有快乐的想法。”

爱德华兹的故事结束于2005年3月，他在那一年从谷歌辞职。从那一年开始，谷歌的力量和影响力与日俱增。它变成了网络信息清算交易中心，这也是互联网的主要关卡之一。随着人们花在网络上的时间越来越多，他们使用谷歌搜索的频率也就越来越高，也就会点击更多的谷歌广告，由此产生更多收益。但是，谷歌目前的发展不像其收益那样前途光明。虽然他们已经发布了好几款吸引人的产品，比如安卓智能手机操作系统，谷歌云计算系列手机软件，但它却没有找到新的赢利来源。比如谷歌分类信息服务（Google Base），谷歌即时通讯协作工具（Google Wave），谷歌通信工具（Google Buzz）和谷歌健康（Google Health）都失败了。这些由工程师们设计的软件，对普通人来说操作太过复杂。谷歌野心勃勃发布了谷歌图书（Google Books），却遭遇了一系列诉讼，部分原因就在于佩奇太过傲慢，未经版权方允许就擅自扫描版权图书，损害了他们的利益。

公司还受到了道德批评，这对其品格高尚的创始人来说尤其令人厌烦。当谷歌对外披露，由于受到压力，他们开始在某些国家审查搜索内容，这招致人们激烈的批评。谷歌随后做出回应，关闭了某些国家的搜索服务。此外，谷歌对文化敏感性也表现得非常漫不经心，特别是涉及保护个人隐私时。在欧洲，谷歌直接将装有摄像头的汽车驶上大街，为其街景地图服务收集数据图像，此举招致广泛的公众抗议，在德国甚至引起刑事调查。在侵犯个人数据和向威权政府妥协方面，有许多公司做的比谷歌更过分。但当你公开宣誓“不用作恶也可以赚钱”时，也就难怪人们会以很高的要求来审视你。

谷歌现在正在使用一种得经过时间考验的策略来解决其在外海的困境：也就是进行大笔投资来取悦当地政府。《纽约时报》去年曾报道，谷歌派高管到欧洲各国去“分配自己360亿美元的现金储备”。在爱尔兰，该国还在金融危机的泥潭里挣扎，谷歌从政府机关手里购买了一栋位于都柏林的办公楼，帮助政府偿清贷款。在法国，谷歌在其位于巴黎的新总部建立了一个欧洲文化中心，这栋大楼之前是法国保险巨头安盛公司的总部。在德国，谷歌在柏林资助建立了一个学术研究机构，用来研究在线隐私以及其他互联网问题。在缺少就业机会的国家里，谷歌大幅提高招聘人数，仅在2011年谷歌就在欧洲招聘了1000名新员工。

但谷歌面对的最大和最不利的变革，来自其背后。最近发展起来的社交网络非常庞大，自成体系，正在改变人们使用网络的方式，减少了人们依靠搜索引擎寻找信息的依赖性。像Facebook和Twitter等新公司的崛起，让谷歌逐渐成为局外人。虽然谷歌在数据处理和建立复杂电脑操作系统方面仍然非常优秀，这是毋庸置疑的，但其缺少社交能力成了谷歌在竞争上的一个不利因素。

新竞争者接连涌入，这也让谷歌遭遇的反垄断调查看起来有点讽刺。有些评论家认为，美国联邦贸易委员会的调查标志着谷歌的影响力已经达到顶峰了。他们指出，美国在1998年开始对微软进行反垄断调查，也就是在那时候，电子计算机世界的权力开始从个人电脑巨头转移到创新的互联网公司手里，比如谷歌。然而，我们也要认识到，谷歌在全世界范围内对网页搜索的控制力仍然势不可当，虽然遭受过一些挫折，谷歌还是不断在发布新服务，将网民重新吸引回来。如果谷歌真的像批评者所说的那样，利用搜索结果引导用户使用自己的站点和服务，那么他也就可能为了自己的利益而统治未来的在线市场。

2011年4月，拉里·佩奇取代埃里克·施密特，成为谷歌的CEO，施密特在科技行业从业多年，他在多年前就加入谷歌，按照他自己的说法是，为佩奇和布林提供“成人监管”。佩奇成为CEO，这对谷歌和互联网

来说都是一个非常重要的时刻。他如何回应反垄断调查，如何回应公司新的挑战者，如何打消公众对在线隐私和安全的顾虑，将会决定谷歌未来的命运。佩奇能否获得成功，主要取决于在解决公司面对的这些挑战时，他能够克服自己非黑即白、非此即彼的性格，认识到即使是混蛋也是有优点的。他还要变得不那么谷歌化，而是更加世俗化。

这并不容易。爱德华兹出版的那本书，在开头讲述了一个他跟佩奇之间的小段子。那是在2002年，由于之前一起共事时，两位创始人要么蔑视要么直接忽略他的建议，使这位营销人员觉得很受伤，但他努力想取悦挑剔的老板，所以他来到佩奇的办公室。“我知道自己有时候总是跟你和佩奇的观点产生分歧，”他说，“我来是想告诉你，经过仔细思考后，我意识到你们说的大多时候都是对的。”佩奇听到这句话后从电脑屏幕前抬起头，一脸困惑的表情望着他，“大多时候？”他回应，“我们哪次说错了？”

---

1. 《永无止境：Google传》一书中文版由中信出版社于2012年12月出版。——编者注

太监的孩子

我们都知道古登堡，但谁知道一个叫蔡伦的太监呢？

蔡伦是一个受过良好教育，非常好学的年轻人，在东汉王朝，他是汉和帝的亲密助手，在公元105年的某天，他发明了造纸术。在那时，中国人书写主要使用丝绸和竹简，丝绸非常高雅但价格昂贵，竹简非常结实却很笨重。为了寻找到一种实用的替代品，蔡伦试验出一种办法，将树皮和麻纤维用水和在一起然后用石臼捣烂成糊状，再将其放在太阳底下晒干成片状。这个试验很成功。经过后代人的一些改进，我们现在使用的造纸术基本就是蔡伦的方法。

发明造纸术几十年后，蔡伦卷入宫廷阴谋，在绝望之中自杀。但他的发明长盛不衰。造纸术很快就流传出中国，顺着丝绸之路一路向西，纸张代替羊皮、纸草，木板成为世界上最受欢迎的书写和阅读载体。得益于他发明的纸张，金匠古登堡在1450年左右发明了印刷机，它将文人的工作变得机械化，人们再也不用满手油墨地进行抄写了。是蔡伦的发明给予了我们阅读的材料，甚至有人说他的发明造就了这个世界。

纸张可能是人类历史上使用范围最广泛的发明了，从艺术到官僚制度再到卫生，所有领域都能用到。虽然如此，但我们没有给予其应有的荣誉。由于纸张的普遍性和可弃性，一个普通美国人每年要使用0.25吨纸，我们把它当成理所当然，甚至是有些憎恨。你很难尊敬一些平常就用来扔进垃圾桶，冲进厕所，或者用来擦鼻涕的东西。但没有纸张，现代生活简直难以想象。伊恩·桑塞姆在其最近出版的书《纸张：挽歌》（*Paper:An Elegy*）里写道："如果纸张消失了，所有事情都不会存在。"

等等，挽歌？桑塞姆的副标题有一半是开玩笑，但也是认真的。以前，只要我们人类存在的地方就有纸张，但随着计算机的发明，我们最终创造出一种能与蔡伦的发明相媲美的东西。过去10年里，发达国家的人均耗纸量已经大幅下降。如果说一开始个人电脑和打印机的发明让我们消耗了更多纸张的话，互联网作为一种普遍交流系统开始崛起，带来的却是相反的效果。越来越多的信息开始通过电子进行存储和交换，我们不再开支票，不再写信，报告也不再印刷纸质版，更不再在纸上记录自己的思想。甚至我们的情书现在都是用服务器来传递。

1894年，《斯克里布纳杂志》（*Scribner’s Magazine*）刊载了法国文学家奥克塔夫·于扎纳的一篇文章《书籍的终结》（*The End of Book*）。当时托马斯·爱迪生刚发明留声机不久，于扎纳认为书籍和期刊很快就会被“各种声音载体替代，”人们可以随身携带这些声音载体。他认为，对现代人的休闲娱乐来说，随手翻动印刷纸张要占据太多精力。“我们今天所进行的阅读，很快就会变得让人疲倦，因为这不仅需要大脑持续的注意力，而且要消耗大量的脑磷脂，还要强迫我们的身体保持各种让人疲倦的姿势。”印刷机和其产品与现代科技是格格不入的。

你不得不服于扎纳的远见。他预测到了有声电子书、iPod，甚至是智能手机的诞生。但是淘汰印刷制品这件事，他却完全错了。可他的预言还将继续在知识分子阶层里流行，在21世纪将会一再被提起。每次有新的交流媒介产生，比如广播、电话、照相机、电视、光盘，专家都会发出印刷品的死亡通知，而且一般都是在各种纸质媒介上发表。赫伯特·乔治·威尔斯写了一本书，宣称微型电影将会取代书籍。

2001年爱丁堡国际书展上的系列主题就是“书籍的终结。”苏格兰小说家伊万·莫里森是其中一个参与者，他宣称“25年之内，数字革命会终结纸质书。”莫里森是“婴儿潮”一代出生的人，看起来这就是人类最后一代会阅读铅字印刷读物的人。图书、杂志和报纸的未来，或者说整个

世界的未来都在于“数字出版。”那时，这个论点看起来非常有道理。跟于扎纳完全依靠猜测不同，莫里森可以引用在阅读和出版领域的确凿事实。人们都在蜂拥向屏幕，纸张被遗弃了。

现在，仅仅3年之后，情况变得更加模糊。有确凿新证据表明，文字在未来很长一段时间里还会出现在纸上。2007年年末亚马逊发布kindle电子书时，电子书的销量出现井喷，但最近几个月销量开始回落，而实体书销量却出现反弹。在美国，印刷书籍的销量仍然占书籍总销量的3/4，如果将日渐繁荣的二手书销售算在内的话，这个数字还会进一步增加。最近的一项研究表明，即使是电子书最忠实的“粉丝”，也仍然会继续购买许多纸质书。

由于网上可以获得免费的替代品，而且印刷广告出现剧烈下滑，期刊的前途则没有那么明朗。但是纸质杂志的订阅量仍然保持稳定。虽然有些出版物挣扎求生，但另一些的读者群还是很稳定。数字出版物的订阅数量增长很快，但占的市场份额仍然很小，许多杂志读者都不太愿意读数字杂志。去年一项针对iPad和其他平板用户的调查显示，有3/4的用户还是更喜欢看纸质的杂志。甚至是在日渐没落的报纸行业里也开始出现变好的苗头。数字付费墙的门槛，再加上印刷和数字订阅的捆绑销售，开始让长期下降的期刊发行量开始回升。一些主要报纸的用户最近甚至开始增加。

最引人瞩目的地方在于，虽然便于社交的移动电脑和手机软件不断涌现，但印刷物的前景正在开始变好。如果说实体出版物正在消亡的话，那么它们现在的处境就应该是迅速恶化，而不是趋于稳定。

我们的眼睛感觉在屏幕上看到的文字和图片，与在纸上看到的文字和图片是一样的。但事实上，我们的眼睛欺骗了我们。我们现在知道，阅读是一项身体运动。我们以自己体验世界的方式获取信息，就像我们在现实世界的触觉和视觉一样。一些科学家认为，我们的大脑实际上是按照解读实物的方式来解读印刷字母和单词的，这也印证了我们的大脑

进化的趋势是接受事情，而非事情的象征符号。

纸张和屏幕的区别不仅仅在于纸张的手感更好。对人类大脑来说，一系列纸张装订成的实物，跟一次只能展示一“页”内容的屏幕是完全不同的。印刷书籍是真实存在的，我们能够来回翻动它们，这对我们的大脑理解书面作品来说是非常重要的，特别是阅读长篇、复杂的作品时。即使我们没有意识到这一点，我们的大脑也会很快形成印刷品的大体轮廓，当我们阅读这本书的时候，里面的论点和故事就会逐渐按照这个线索展开。如果你现在拿起一本很久之前读过的书，发现你还是能很快就确定某页的内容，那么就是上述理论的体现。当我们在手里拿着一本实体书的时候，我们也是把它的内容放到了大脑里。

空间记忆似乎会转化为更具身临其境的阅读，带来更深的理解。挪威最近对年轻读者开展的一项试验表明，不管是说明性还是叙述性的作品，阅读纸质书的人比阅读电子书的人更了解文本内容。这个结果也与最近展开的其他一系列研究结果吻合。“从日常经验和理论研究都表明，对实体文本产生空间精神印象会增强阅读理解，”挪威研究人员表示。他们暗示，纸质书读者能够“看见并且感受到整个文本的空间存在和物理维度”的能力会极大增强他们对文本的理解。

这大概也解释了为什么在美国和其他国家里，大学生还是更喜欢使用纸质课本，而不是电子课件。学生们说，作为学习工具，传统的课本更加灵活，会让阅读更加深刻，集中他们的注意力，促进对材料内容的理解。正如于扎纳所暗示的，看起来阅读印刷出版物确实消耗了许多“脑磷脂”。但这一点可能也是值得肯定和庆幸的。

当然，电子书和期刊自有其优点。它们非常便利，而且能够提供相关内容的链接，内容也可以随便搜索和分享，还可以包括动画、音频和视频片段，以及其他互动特点。它们的内容可以快速更新。如果我们想看的只是简短的新闻报道、小故事，或者我们只是想快速浏览而非深度阅读的话，这时候屏幕就比纸张更有优势。

我们认为电子出版物是纸质出版物的替代品，这种认识是错误的。他们表面上看起来是不同的东西，适用于不同的阅读方式，提供的也是不同类型的审美和知识经验。一些读者还会继续钟爱印刷物，而另一些读者则会对电子书情有独钟，还有一些人则两种都能接受。2013年，在美国仍有20亿本印刷书籍和3.5亿本杂志被印刷出来，送到读者手中。

我们仍然都是蔡伦的孩子。

过去时的流行音乐

“谁想要昨天的报纸？”滚石乐队主唱米克·贾格尔在1967年唱到。“谁想要昨天的女孩？”答案在性开放的20世纪60年代很明显：“这个世界上没人想要。”那都是过去的情形了。现在我们好像除了翻翻昨天的报纸，然后继续追求昨天的女孩，就没有其他事情可做了。流行文化已经开始着迷于过去，回收、重新整理然后重播。虽然我们生活在一个飞速发展的时代，却无法把手指从倒带键上挪走。

就像摇滚乐评家西蒙·雷诺兹在他的新书《复古狂热：流行文化对自身过去的迷恋》（*Retromania*）里明确表示的，没有其他行业比音乐界对过去更为执着。在过去20年里，他说，曾经推动流行音乐向前发展的“探索性冲动”已经将目光从现在转移到过去。乐迷和音乐家都变成了考古学家。证据比比皆是，比如各种重聚演唱会、再版唱片、盒装系列以及致敬专辑。现在已经有了节奏布鲁斯博物馆，摇滚名人堂，还有朋克图书馆。一些收藏者收藏了乙烯基唱片和卡带，甚至还有卡带式录音机，以及混录版音乐、采样音乐和经典播放列表。当流行乐今天开始想要赚钱的时候，它扬起的是旧档案上的灰尘。

怀旧一点也不新鲜，从荷马把奥德修斯放在女神卡利普索的岛上之后，再到让他开始返乡之旅，这就是文学和艺术领域一再重复的东西[注]。流行音乐一直都有很强的复古特点，特别是在雷诺兹的祖国英国。但复古狂热者不仅仅怀旧。其内涵比“婴儿潮”一代扎染的梦想，或者是已经满头灰发的20世纪70年代莫霍克族朋克更加深刻。怀旧的根基是建立在过去之上的，而复古狂热则起源于一种将过去当成现在的观点。昨天的音乐不论形式如何，都已经变成当代文化的一部分。雷诺兹评论道：“我们生活在一个流行的时代，这个时代既废止历史，同时又逐步

蚕食现在的意义，让人们在潜意识中把这当作这个时代独特的个性和感觉。”

其中一个原因就在于过去半个世纪以来，流行音乐的数量大幅增加。不管是摇滚乐、放克乐、乡村音乐还是电子音乐，我们都已经听过了。即使最激进的音乐家对此也别无选择，只能在前人的基础上模仿。最近兴起的数字音乐进一步放大了这种影响。当青少年要攒钱才能买唱片或CD时，他们必须仔细权衡到底买哪张唱片，因此会错过哪些音乐。通常他们都会因此而选择新音乐而非旧音乐，这会阻止旧音乐的复兴。但现在，由于MP3播放器和spotify（声田）等一站式音乐服务的出现，人们再也不用做出艰难抉择了。几乎只要点一点按钮，你就能听到所有音乐。经济的障碍消失后，旧音乐开始汹涌复兴，将新音乐淹没。

雷诺兹宣称，音乐数量供过于求不仅改变了我们听音乐的内容，还改变了我们听音乐的方式。乐迷们不再会全神贯注仔细体会每一个旋律和每一句歌词，取而代之的是毛毛躁躁没有耐心的行为，人们总是忍不住一直切换下一首。雷诺兹以自身为例子进行说明，任何硬盘里装满了音乐的人应该都有过类似经历。当他开始用电脑在歌曲的海洋里遨游时，他迅速被“俘虏”了。但很快他就发现，自己对机制本身比对音乐更加感兴趣：“很快，我每首歌只听前15秒钟，但随后，我根本就听不进去了。”他写道，最终的结果“就是我把耳机摘下来，只是盯着屏幕上正播放的音轨。”

在多和少之间进行选择时，我们都会选择多，即使这意味着我们会丧失感觉和情感体验。虽然我们不愿意承认，但数字音乐革命已经证实了这一点：我们珍惜稀缺的东西，对资源丰富的东西则随手丢弃。雷诺兹引用了另一个音乐作家卡拉·斯塔尔的话：“每当听歌听到一半的时候，我就会开始感觉厌烦，原因仅仅是因为我能这样做。”

当所有时间都被压缩成现在时刻，我们回收过去的行为变得更加具有强迫性。我们不仅掠夺了过去的时代，还包括刚刚过去的一切。在过

去10年里，雷诺兹写道：“正在发生和已经过去之间的界限变得越来越小。”现在我们不仅有20世纪60年代复兴、70年代复兴和80年代复兴，甚至已经有了90年代流行音乐的复兴，比如自赏派和英伦摇滚。看起来好像是，今天的流行音乐之所以这么快就落伍了，是因为我们已经忍不住将它们变成过去然后复兴。对新事物表现出热情在社会上是有风险的，特别是在具有讽刺意味的时期。而等待它再次回归则更加安全，最好是再带有“乙烯基”标签。

对音乐家来说，危险就在于他们的音乐变得与现在没有联系，从坏的意义上来说就是一成不变。流行音乐最狂热和最有创造力的时代，比如20世纪60年代中期和70年代晚期正是社会运动此起彼伏的时候，当时的年轻人拒绝过去和其令人窒息的传统。为了提供反抗的音乐，当时的摇滚歌手们觉得有必要打倒他们的父辈，而非向他们致敬。虽然他们的歌词要么是关于性的，要么是关于嗑药的，他们也确实是这么干的，但他们的音乐充满了政治力量。正如迪伦在与民谣决裂不久之后所说的，那些不忙着生的人，正在忙着死去。

现在，年轻人的文化基本上与政治无关，流行歌曲只是歌曲而已。那些不忙着生的人，正在忙着听iPod。不管是海湾之狐乐队、友善之火乐队、黑键乐队还是沙滩小屋乐队，今天的乐队都不太可能与过去斗争，而更多的是沉迷于过去。这并不是说他们不是好乐队。正如雷诺兹小心翼翼评论的，今天也有许多很好的流行音乐，风格也非常多样。但消除其反叛性能量后，其中没什么重要的东西，只不过是音乐流而已。

《复古狂热：流行文化对自身过去的迷恋》是一个很有说服力的作品，但也非常散漫没有章法。它的审美更多是*sandinista*专辑的风格，而非*Hey ya*这种歌曲的风格。但雷诺兹很犀利，他也知道自己想表达什么。虽然他的叙述很散漫，但细节仍然很犀利。（20世纪90年代早期唱歌咆哮的场景其实起源于传统爵士热。）雷诺兹可能因为自己本身也有点复古狂热而遭受批评。毕竟，在担忧过去产生的令人萎靡不振的影响

时，他也回应了早期文化批评家的抱怨。爱默生在1836年曾抱怨：“我们的时代是怀旧的，我们为什么要沉迷于过去，或者用过去褪色的服装来打扮新一代呢？”渴望一个不那么怀旧的时代，本身可能就是某种形式的怀旧。

但雷诺兹有一点说对了，今天的复古狂热在程度上和类型上都与以往不同。它不仅仅是主流文化的困扰，它还扭曲了先锋派的前沿视角。老人回忆过去是一回事，而年轻人以过去为生就是另一码事了，这是十分可悲的。必须有人站出来找到一种新的力量，让年轻人重新开始拥有砸吉他的激情。

---

1. 古希腊诗人荷马在他的作品《奥德赛》（Odýsseia）中记述了希腊神话人物奥德修斯的故事。故事开篇就描述了奥德修斯被困在卡利普索的岛上思念家乡，怀念往日时光的场景。——编者注

洼地成畦的真挚爱情

我常常会回味一句诗，最近几月它更是让我魂牵梦萦，挥之不去：

“事实是最甜美的梦想只有劳动者知晓。”

这是美国诗人罗伯特·弗罗斯特的十四行诗《割草》（*Mowing*）的倒数第二句，这首诗是他创作初期的最佳作品之一。这首诗创作于20世纪初，那时弗罗斯特才20多岁，刚成家不久。那时他是一位以养鸡为生的农民，经营着祖父在新罕布什尔州的德里给他买下的一个小苹果园。那是他人生中比较困难的时期，贫穷落魄且前途渺茫。从达特茅斯学院和哈佛大学辍学后，他接连应聘了一些小公司，却四处碰壁，夜晚经常会做噩梦，身体也不好。他的第一个孩子是个男孩，3岁时因霍乱而夭折，同时他的婚姻也陷入了困境。弗罗斯特后来回忆起这段生活时说：“生活是不容反抗的，它让我陷入混乱之中。”

但也正是那段孤独岁月的洗礼让弗罗斯特成了一名作家和艺术家。关于耕作的点滴——漫长而机械重复的日子、孤独无助的耕作、与自然之美和粗犷不羁的近距离接触赋予他灵感，而耕作的重担缓解了他的生活压力。他回忆当时在德里的时光时这样写道：“如果我能感受到永恒和不朽，那肯定是因为在德里的那五六年间我失去了时间概念。我们不会给时钟上发条，我们的思想因为长时间没有读报而变得不合时宜。但若是这一切都是我蓄意为之或是我能预见这之后的情形的话，这一切将变得更加完美。”在繁复的农场琐事间隙，弗罗斯特竟然完成了他的第一部诗集《少年的意志》（*A Boy’s Will*）的大部分内容，也完成了他的第二部诗集《波士顿以北》（*North of Boston*）近一半的内容，还创作了许多收录在他之后作品集中的诗篇。

《割草》收录于《少年的意志》，是弗罗斯特在德里居住期间的创作中最伟大的一首作品。这首诗奠定了他独特的风格：语言平实口语化，富于交谈性，同时意味深远，值得玩味。与他的许多其他作品一样，《割草》蕴含着高深莫测、近乎迷幻的深意，作品本身描绘的场景简单而平凡，就是一位农民为制作干草而在田地里割草，但你读这首作品的次数越多，它的含义就越发深刻而奇特：

静悄悄的林边只有一个声音，

那是我的长镰在对大地低语。

它在说些什么？

我自己也不太知晓；

或许，是在诉说炎炎的烈日，

或许，是在抱怨大地的无声——

这就是它低低私语却不大声的原因，

不要希冀轻易而来的闲暇，

还有仙灵赠予的金子：

现实以外的东西好像都苍白无力，

真挚的爱令洼地成畦，

并非没有鲜花虚弱地垂下花穗（白兰花），

还曾惊起绿莹莹的毒蛇。

事实是最甜美的梦只有劳动者知晓，

我的长镰低语，留下青草渐渐晒干。

我们很少会从诗歌里寻找启示，但是从这首诗中我们可以看出，与科学家相比，一位诗人对世界的观察往往更微妙也更敏锐。早在心理学家和神经生物学家给出实证之前，弗罗斯特就理解了如今被我们称作“体验认知”的本质。他笔下的这位割草人并非是一位经过修饰的农民或是一位充满乡村气的反讽人物，他只是一个农民，一个在酷热难当的夏日仍然努力耕作的农民。他并没有幻想着“闲暇时光”或是“天上掉馅饼”，他全身心都投入到了工作中——割草时身体的律动、手中工具的重量、周围堆积起来的秸秆。他不会奢求超越工作之外的更多真相，因为工作就是真相：

“事实是最甜美的梦只有劳动者知晓。”

这句诗暗含着深意。它的力量在于它没有在其所描写的内容外延伸出其他含义。但很明显，弗罗斯特在这句诗乃至这首诗中想要表达的是活着和了解这两者间的交叉统一。只有通过工作这种方式，让我们投入世界中，才能接近存在的真谛，也就是“事实”的真谛。语言并不能表达出这种真谛，它无法具体阐明，它只是一声细语。要听到这声细语，你必须非常接近它的声源。无论是体力上还是脑力上的劳动都不仅仅是解决事情的一种方式，它更是一种思考的形式，一种面对面地观察世界的方式，不是透过镜片去观察世界的方式，动态的无中介感知能让我们更加接近事物本身。弗罗斯特揭示了劳作将我们和土地联系在了一起，就像爱将我们与他人联系在一起一样。工作，让我们找到了自己的位置。

弗罗斯特是一位歌颂劳作的诗人，当他的自我即将与周围的世界混淆在一起时——正如他在另一首诗中所写的，“劳作是凡人的游戏”，他总能抽身出来，抓住那些具有启迪的瞬间。理查德·普瓦里耶在他的《罗伯特·弗罗斯特：体验的劳作》（*Robert Frost:The Work of Knowing*）中高度精准地描绘了弗罗斯特眼中辛勤劳动的本质和实质：“他诗中所提及的高强度劳动，如割草和摘苹果，都会渗进处于现

实的核心位置的东西——愿景、梦想、谎言。然后会逐渐清晰，供那些缺乏确定性并对实际占有欲漠不关心的人赏读。”通过这些努力而获得的知识可能如梦一样虚幻而难以捉摸，但是“从它的神话属性来看，虚无缥缈的知识比实际的劳动成果，比如食物和金钱，存在更加久远”。当我们开始一项工作时，无论是体力上的还是脑力上的，无论是独立完成还是与他人合作，我们一般都会设定一个明确的目标。我们关注的是我们劳作的结果——比如收好一堆用来喂养牲畜的干草。但正是通过劳作本身，我们才能更加深刻地理解自我和自身的处境。割草的过程比割草的结果更为重要。

使用工具的乐趣

弗罗斯特并不留恋浪漫但遥远的前科技时代。尽管他对那些让自己变得“偏执地依赖于现代科技福音”的人感到担忧，但他认为自己与科学家和发明家有着亲密联系。作为一名诗人，他与他们有着共同的精神追求，他们都是世俗生活奥秘的探索者，是物质意义的挖掘者，他们都在进行着如波里尔所描述的“能够拓宽人类想象力”的工作。对弗罗斯特而言，“事实”最大的价值——不论世界理解与否或是艺术品、工具、其他发明所体现出的价值——在于它能拓展个人的知识边界，并因此开启认知、行为和想象的新大门。在他晚年的长诗《小鹰号》（*Kitty Hawk*）中，他赞颂了莱特兄弟“飞向未知、飞向卓越”的尝试。通过让自己“越过无限、站在无限”，莱特兄弟让所有人都可以体验飞行及其带来的无拘无束感。

科技对于求知和生产来说同等重要。人体最本质和朴素的状态是十分脆弱的，它在力量、灵活性、感知范围、计算能力、记忆方面都受到了一定限制，很容易就会达到极限。但是人体内蕴藏着可以想象、思考和策划的心智能力，它可以完成身体无法独自完成的事情。躯体能够完成的事情与思维能够进行想象之间存在的张力持续推进并塑造着科技的

发展。它延展着人类自身，也丰富着人类本质。科技并非如某些现代作家学者所说，让我们变成了“新人类”或是“超人”，而是让我们成为人类自己。科技就是我们的本质，通过使用工具，我们让梦想具体化、形式化，进而将其变成现实。科技的实用性将其与艺术区别开来，但它们都源于人类相似而又独特的渴望。

人类本身没有办法割草，但镰刀这种工具让割草成为可能，割草者通过使用工具获得了强化。工具成就了割草者，而割草者使用工具的技艺重塑了他的世界。他的世界变成了一个令他能扮演割草者角色的地方，在这个地方，他能将牧草摆成一行又一行。这个观点表面上听起来可能繁复或反复，但它指出了一些生活的基本元素和自我的构成。

法国哲学家莫里斯·梅洛–庞蒂在其1945年出版的《知觉现象学》（*Phenomenology of Perception*）中写道：“躯体是我们拥有世界的一般手段。”我们通过两条腿在一定高度直立行走，我们拥有一双能够拇指相对的双手，拥有一双可以以特定方式进行观察的眼睛，对温度的冷和热有一定的忍耐力，我们的身体构成决定了我们感知世界的方式，而这种方式会影响我们对世界的思考。我们认为山高，不是因为山高，而是因为我们对山的高度和形态的感知受到自身身材的影响；我们将石头视为一种武器，是因为我们的手和手臂的独特构造使得我们能够将它捡起来并扔出去，感知如同认知一样，都是具体象征。

每当我们获得一项新技能的时候，我们不仅能改变自身的能力，还能改变这个世界。大海向游泳者发出邀请，没有学会游泳的人则无法参与其中。我们所掌握的每一项技能都会让世界重塑，从而展现出更多的可能性。世界因此变得更加有趣，我们的生活也变得更有意义。这也可能是17世纪丹麦哲学家巴鲁赫·斯宾诺莎在写下“人类的思维可以感知很多事物，他能感受的东西越多，人体能够进行的活动也就越多样化”时的想法。他反对勒内·笛卡尔的灵肉分离说法。哈佛大学的物理学教授约翰·爱德华多·胡思论证了掌握一项技艺的可再生性。10年前，受到因

纽特猎手以及其他专家自然发现的启发，他进行了从环境中探索航海技能的自发性研究项目。在经历了数月的户外观察与实践后，他自学掌握了如何阅读白天和晚上的天空，分辨云层和海浪的走向，解读树影的奥秘。他在最近发表的一篇论文中回忆道："经过一年的努力，我突然领悟到，我观察世界的方式可能已经改变了。我对太阳的看法不同于以往，对星星也是。"胡思通过"原始的经验主义"而得到的对自然环境的丰富感知让他意识到，他的作为"类似于人们所说的精神觉醒"。

科技使得我们能够以突破人类身体极限的方式进行活动，同时它也改变了我们对世界的感知和世界对我们而言的意义。探索类工具最能体现科技的改革性力量，包括科学家使用的显微镜、粒子加速器，以及探索者使用的独木舟和太空飞船。所有工具的力量是客观存在的，包括我们现在正在使用的工具。每当一种工具给我们带来了新的技能，世界就会变得更加有吸引力并能为我们创造更多机会。自然的可能性丰富了文化的可能性。梅洛–庞蒂曾写道："有时，仅通过身体原本的属性无法达到意义的目的。那么，我们必须制作一种工具。"一种制作精良并能为我们熟练运用的工具，不仅在于它能为我们做什么，还在于它能为我们带来什么。科技最大的价值在于它开启了新的天地，能为我们提供一个更易为感官感知、更符合我们意愿的世界。恰当并熟练地使用工具，它的意义将不仅仅是生产或消费的手段，它还会成为一种经验，为我们提供更为多样化的丰富人生。

再来近距离观察一下镰刀。它是一种简单却独具匠心的工具。约公元前500年，罗马人或者高卢人发明了镰刀。它由一块用钢铁锻造的弯曲刀片接在一根长木柄上制作而成。在镰刀柄的中间有一个扣或是凸起，便于人们用手握住，用双手挥动。这种镰刀是之前老式镰刀的"变种"，以前的镰刀与现在的镰刀很相似，但是镰刀柄更短。老式镰刀是在石器时代被发明的，在农耕时代的早期发展中起着至关重要的作用，同时对文明的发展也很重要。而让镰刀真正成为一项重大创新和改良的，是它的长柄能够让农者在割草的同时保持直立。如此，谷物能更迅

速地得到收割，干草也能更快捷地投放至牧场。农业因此得以迅速发展。

镰刀提高了农民的生产力，它带来的裨益并不仅限于它的使用性。镰刀是一项符合人类使用习惯的工具，与老式镰刀相比，它更加适合移动着的体力劳动。农民不用再弯腰或是蹲着使用镰刀，他们可以在使用镰刀时随意地走动，或是双手使用镰刀，便于在劳动时使出全身的力量。镰刀对于它能胜任的工作而言不仅是一种辅助，它还吸引着更多人来从事这些工作。我们把它视为人类层面的科技的一种表现形式，因为工具就是能提高社会生产力却不会限制个人行为和感知范围的东西。正如弗罗斯特在《割草》中阐述的那样，镰刀加强了使用者与世界的联系，加深了使用者对世界的理解。挥舞着镰刀的割草者做得更多，知道得也更多。撇开镰刀外表，它不仅是心灵的工具，也是身体的工具。

然而并非所有的工具都是这样称人心意的。有些工具会阻碍我们施展技能。自动化的数字技术就带来了负面影响。它们几乎不会引导我们深入感知世界或是激励我们发展、扩大自身的感知范围以及提升自身可能性这类新才能。它们通常起着相反的作用——这些工具扼杀我们的好奇心，它们将我们和世界分割开来。而造成这一结果的原因，不仅是如今大行其道的设计原则——将简单和便捷视为最高法则，还因为在我们的个人生活中，电脑已成为一种媒体设备，它装载的软件不遗余力地吸引并掌控着我们的注意力。许多人都从经验中得知，电脑屏幕十分具有吸引力，不仅是因为它所提供的各种便捷，还因为它对注意力的分散。屏幕上总是充斥着各种信息，我们可以毫不费力地随时投身其中。然而由于各种诱惑和刺激，电脑屏幕营造出的是一种匮乏的环境——快速、高效、简洁，但是反映出的内容只是世界的一个影子。

这适用于任何对空间最精妙绝伦的模拟，即使是我们在虚拟世界中的应用，如游戏、建筑模型、三维地图以及外科医生和其他人用于控制机器人的工具，都是如此。人工智能对空间粗制滥造的模拟或许会让我

们从视觉上感觉比较相像，听觉上会弱一些，但是我们的其他感觉——触觉、嗅觉、味觉却毫无感觉，并且会极大地限制我们身体的活动。2013年发表于《科学》杂志的一项关于啮齿动物的研究表明，当动物活动于电脑制作的地形中时，它们用于导航的脑细胞的活动强度要低于其处于实际世界中的活动强度。其中一位研究者，加州大学洛杉矶分校的神经物理学家马扬克·梅塔说："有一半的神经元直接停止了工作。"他认为思维活动的停止可能是因为数字模拟的空间中缺乏"近端线索"，即环境中的气味、声音和提供位置信息的材质。波兰哲学家阿尔弗雷德·科泽斯基曾经说过："地图并不是指它所代表的土地。"而计算机渲染出的地图也不是它所代表的土地。当我们进入虚拟世界，我们的身体会失去很多东西。它并不会让我们自由，只会让我们衰退。

反过来，世界也因此变得更加没有意义。当我们适应了改造后的环境，就无法感知世界对它最热忱的孩子的馈赠，就像司机通过GPS导航驾驶后，我们的出行就变得盲目了，而结果就是存在的贫乏，因为自然与文化收回了鼓励我们去作为与感知的邀请。美国实用主义者约翰·杜威在《艺术即体验》（*Art as Experience*）中写道，只有当遭遇过并战胜了"来自周围环境的阻力"时，人的自我才能实现发展与强大。"如果我们所处的环境处处都与我们欲望的直接表现一致的话，那么它肯定会给我们的发展设定一个限制，这和一个总是怀有敌意的人会恼怒并走向毁灭一样肯定。永远正向地鼓动欲望会让它变得盲目，使其失去对情感的感知。"

我们处在一个充斥着物质丰富和技术奇迹的时代，同时这也是一个盲目又忧郁的时代。在这个世纪的前10年间，服用处方药来治疗抑郁症和焦虑症的美国人数量增加了近25%。现今每5个人中就有一个人经常性服用这类药品。同样在这10年间，据美国疾病控制与预防中心的报告统计，美国中年人群的自杀率增加了近30%。近10%的美国小学生以及近20%的高中生都被诊断出患有多动症，这一人群中66%的人都会服用利他林（Ritalin）和阿得拉（Adderall）来进行治疗。我们焦躁不安的

原因有很多，但其中一个原因可能是我们太过追求没有冲突的生活，所以成功地将自己的人生变得乏味。药物可以麻痹神经系统，控制我们最重要的中枢神经，让我们的本我沉浸在虚无的世界中。

主人和奴隶

作为弗罗斯特诗歌中细语的一种，他的十四行诗同样暗含着对科技道德风险的警示。割草者的镰刀带着一种残忍的特性：它割下一捆捆草的同时，也毫不留情地割下了花朵——那些柔嫩的花穗；它惊退了无辜的动物，比如绿莹莹的毒蛇。如果科技承载着我们的梦想，那它同样也承载着我们其他不良的品质，例如我们对权力的渴望及其伴生的傲慢与迟钝。弗罗斯特在其第二首关于割草的诗《花丛》（*The Tuft of Flowers*）中回归到这一主题，这首诗收录于《少年的意志》。诗歌的主人公追寻着一只飞过的蝴蝶，偶然来到一片刚修剪过的草地。他在修剪过的草丛间发现了一小簇花，“从镰刀下逃过的一簇跃动的花丛”：

晨露中割草的人这么爱它，

让它继续繁茂，却似乎既不为谁，

也不是想让谁去注意它，

而是这清晨小溪边纯粹的欢娱。

弗罗斯特用精美独特的诗句告诉我们，使用工具劳作并不仅仅是一项实践，它通常会蕴含着道德抉择，并带来相应的道德影响。这取决于我们——工具的创造者和使用者使科技变得人性化，需要我们警惕和爱护它。

世界各地自给自足的农民仍使用镰刀，但是在现代农业里，镰刀已

经没有其立足之处。就像现代工厂、现代办公室、现代家庭的发展一样，现代农业的发展需要更加复杂高效的设备。打谷机是在18世纪80年代才得以发明的，机械收割在1835年才首次出现，打包机更是在那之后几年才出现，联合收割机则是在19世纪末才开始投入生产。科技进步的步伐是在那之后的几十年才开始加速，而今，这一趋势也随着农业计算机化慢慢终结。托马斯·杰斐逊认为，耕作是最具活力、最为道德的职业，而如今几乎已全部由机械代劳。农民也由“嗡嗡作响的拖拉机”和奇特机器人系统代替，人们利用传感器、卫星信号和软件种植、施肥、除草、收割、打包谷物，饲养奶牛和其他牲畜。草场的机器人放牧也正在发展。即使镰刀仍然在工业农场里被使用，但再不用人力去收割了。

手工工具的亲和力使我们鼓起勇气为其使用承担责任，因为我们能感知到工具是身体的延伸，我们别无选择，只能身处工具所带来的道德选择之中。镰刀并不会主动砍掉或清除那朵花，做出选择的是割草人。我们越来越熟练地使用工具，那么对工具的责任感就会自然而然地加强。对于新手，镰刀就好像是手中的一个陌生物体，对于老手，手与镰刀就能合二为一。天赋会将工具与使用者连接起来。尽管科技变得越来越复杂，但这种生理和道德结合的感觉不会消失。飞行员查尔斯·林德伯格在报告1927年跨大西洋的单独飞行时表示，他的飞机和他好像已经融为一体，“我们一起完成了这次飞行，而不是我或它”。飞机是由多个部分组成的整体，但是对一个成熟的飞行员而言，仍然具有手工工具与人合为一体的特征。飞行员热爱云朵，也同样热爱沼泽地。

自动化削弱了工具和人之间的联系，不是因为复杂的电脑控制系统，而是自动化不需要人的操作。自动化使用的是密码，除了需要人进行设定以外，并不需要其他的操作，这也阻碍了使用技巧的发展。自动化在麻醉的效果中终结，我们不再觉得工具是自己的一部分。心理学家、工程师约瑟夫·利克莱德在1960年提到了“人机合作”，很好地描述了人与科技之间的关系。他写道：“在过去的人机系统中，操作者掌握主动权，提供方向，进行整合，制定标准。系统中机械的部分，首先是

人类的胳膊，然后是眼睛的延伸。”计算机的发明改变了这一状况。“‘机械延伸’由人和自动化代替，人成为帮助者，而非被帮助者。自动化程度越高，科技就越容易成为无法代替的神秘力量，不受人的影响和控制。试图改变这一发展路径似乎是无用的，我们按下开关键，程序就开始启动了。”

虽然难以理解，但是如果遵从这一改变就是逃避责任。机器人收割机可能不需要人在驾驶座上进行操作，但是人们认为这不过就是类似镰刀一样的产品。我们不会觉得它和手工工具一样，是人身体的延伸，只是在道德层面，机器仍然是我们意愿的延伸。机器的意愿就是我们的意愿，如果机器人害怕蛇（或更糟糕），那么需要承担责任的是我们。我们逃避了更深层次的责任：为机器监视外界的情况。计算机和软件在塑造我们的生活和世界的过程中扮演了更加重要的角色，在进步的快进键还未剥夺我们的选择权时，我们有义务，即使不是更多，那也不能更少地参与机器设计和机器使用的决定。对于机器所做的事，我们应该更加小心。

如果你觉得这听起来很天真或者无望，那是因为我们被一个比喻误导了。我们认为人与科技的关系不是身体与四肢，或是兄弟与兄弟的关系，而是主人与奴隶的关系，这种想法完全错误。这种想法在西方哲学思想启蒙中成形，在古雅典第一次兴起。亚里士多德在《政治学》（*Politics*）开头讨论了家务管理的问题，他认为奴隶和工具本质上是相等的。在为主人服务的时候，奴隶是有生命的，而工具是无生命的。亚里士多德假设，如果工具是有生命的，那么就能代替奴隶。“只有在一种情况下，我们能想象经理不需要下属，主人不需要奴隶”，他期待着计算机自动化，甚至是机器学习的到来。“这种情况就是所有工具（无生命的）都能在接收指令或智能预测的情况下，独立完成自己的工作。”“就像车会自己开动，拨片会自己弹奏乐器一样。”

从此，将工具当作奴隶的观念扭曲了我们的思想。它会告诉人

们，“从劳作中解放”这一梦想重现了。作家奥斯卡·王尔德在1891年写道：“所有非智能劳作，单调乏味的劳作，处理令人不快的事物的劳作，在恶劣的环境下从事的劳作，必须由机器替代完成。”“未来的世界取决于机械奴隶制。”英国经济学家约翰·梅纳德·凯恩斯在1930年的随笔中预测机械奴隶会将人类从“温饱的挣扎”中解放出来，让人类到达“富裕的目的地”。2013年，美国《琼斯夫人》（*Mother Jones*）杂志专栏作家凯文·德拉姆宣称“一个悠闲沉思的机器人天堂正等着我们”。他预测，到2040年，我们的电脑奴隶——“它们永远不会疲惫，永远不会发脾气，永远不会犯错误”——会将我们从劳作中拯救出来，将我们送入美好的伊甸园。“我们可以随心所欲地度过每一天，可以学习，也可玩电子游戏，全由我们自己决定。”

这个比喻也告知了我们科技的噩梦。如果我们依靠科技奴隶，不再进行思考，那么我们最后会变成自己的奴隶。从18世纪起，社会批评家就经常说工厂机器强迫工人变成了奴隶。马克思和恩格斯在《共产主义宣言》（*Communist Manifesto*）中写道：“劳动人民无时无刻不为机器所奴役。”今天，人们总是抱怨，感觉自己像机械的奴隶。发表于2012年《经济学人》（*The Economist*）杂志的一篇文章《智能手机的奴隶》（*Slaves to the Smartphone*）中写道：“智能设备有时是非常有力量的，有些时候，这些设备需要人类授权，但对大多数人而言，科技奴隶已经翻身成了主人。”更具戏剧性的是，机器人的兴起已经成为未来反乌托邦幻想的中心主题。在这一过程中，人工智能电脑将自己从人类的奴隶身份转变成了人类的主人。“机器人”（robot）这个词是由科幻小说家在1920年所创作的，来源于捷克语“robota”，即“奴役”的意思。

主人与奴隶这个比喻让我们在道德上备受困惑，也改变了我们看待科技的方式。它强化了“工具和人类是分开的”这一认知，工具有一个独立于人类的结构。我们开始以工具能赋予我们的东西，而不是产品所固有的特性——聪慧，效率，新颖以及款式——来评价工具。我们选择工具不是因为工具新、酷、快，也不是因为它能更好地将我们和世界融合

起来，以加强我们的经验或感知，事实上，我们成了工具的消费者。

这个比喻也鼓励社会以简单、听天由命的方式去看待科技和进步。假设工具成了我们的奴隶，总是为了我们的最大利益而工作，那么任何试图限制科技的行为都将很难辩驳。科技每一次进步都赋予了我们更多的自由，让我们昂首阔步，如果不是乌托邦，那么至少这些科技工具是所有可能出现的世界中最好的一个。我们告诉自己，所有过错都能借由连续不断的发明创新得到改正。如果我们顺从和鼓励科技进步，它将会为自己所制造的难题找到解决方案。一位专家写道："科技不是中立的，而是人类文化中最无法阻挡的积极力量。"这一说法表达了近年来流行的硅谷思想——自我服务。"我们有道德义务推动科技进步，因为这能增加机会。"道德义务感随着自动化的进步而加强，毕竟自动化为我们提供了最具生命力的工具，就如亚里士多德预测的那样，奴隶是最有能力将我们从劳作中解放出来的。

"科技是慈善，是自发的、能自我治愈的力量"这一信念具有诱惑力。毕竟，它让我们对未来保持乐观，也减轻了我们对未来所肩负的责任。这一想法尤其适合那些通过节约劳动力、只认利润的自动化体系和控制这一体系的电脑而获得巨额财富的人。技术为新富豪们增添了一抹英雄主义的色彩，让他们在其中扮演着主角，最近的失业可能是不幸的，但是在人类经由他们的"慈善企业"所创造的科技奴隶获得解放的道路上，失业是个必要的魔鬼。成功的企业家、投资者彼得·蒂尔，现在已是硅谷最杰出的思想家，他说："机器人革命会使人们失业。"但是他也急忙补充道："这也有好处，机器能将人们从其他劳作中解放出来，让人们去做其他的事情。"得到解放比被解雇听起来让人舒服多了。

这样浮夸的未来主义让人有点麻木。历史让我们铭记，利用科技解放工人的说辞通常是轻视劳作。这样我们就不会轻易相信现在的技术巨头们，不会认为他们是因为倾向自由、不甘于政府缓慢的进度，所以才赞同采取大范围的财富再分配。技术巨头们表示，对于失业人群来说，

财富再分配是为实现自我追求提供资金支持的必要方式。即使社会上会出现一些“魔法”或者是“神奇算法”，能够均等地分配自动化的成果，我们也有理由怀疑凯恩斯所设想的类似“经济幸福”的事物是否会随之而来。

在思想家、政治理论家汉娜·阿伦特的《人的条件》（*The Human Condition*）一篇预见性的文章中，她说如果自动化乌托邦的诺言真的实现，那么最后可能会是天堂，而不是残忍的笑话。她写道，整个现代社会就像是一个“劳动社会”，每个人都为了报酬而工作，然后花掉报酬，这是人们定义自己、衡量自己价值的方式。大多数过去“高层次、有意义的活动”都被搁置一旁或被遗忘，而且“只有孤独的个体认为他们是在工作，而不是谋生”。在这一点上，对于将人类“希望从劳作的‘艰辛’中解放的”科技会被认为是堕落的想法。它会将我们置于不安的炼狱。阿伦特总结道，自动化使我们面临的是“一个不用劳作的社会，即人们无事可做的社会。当然，没有什么会比这更糟了”。阿伦特明白，乌托邦只是一种自我欺骗的形式。

一则寓言

几个月前，在一所学校里，我见到了一名正在为学校工作的自由摄影家。他站在树下，等着不肯合作的云散去，为太阳让路。我注意到他将大画幅的胶片机放在笨重的三脚架上——你很难不注意到他，因为这看起来很过时。我问他为什么现在还用胶片，他告诉我他早些年痴迷于数码摄影，于是就用数码相机和安装了最新图像处理软件的电脑取代了他的胶片机和昏暗的房间。但是几个月后，他又换了回来，并不是因为对设备操作或照片的分辨率或准确度不满意，而是他的工作方式发生了变化。

用胶片拍照片的固有缺陷——花费、精力和不确定性——让他的工

作速度很慢，因为他在拍摄的时候得专心致志，还需要很强的代入感。在拍照之前，他会在脑海里想象照片的镜头，注意场景的明暗、颜色、框架和形式。他会为了在合适的时间点按下快门而耐心地等很长时间。但是用数码相机，他很快就能完成工作。他会拍很多张照片，然后用电脑分类，挑选出最美的照片。快速拍完一堆照片，创作就完成了。最开始，这种改变令他很沉醉。但是他慢慢发现自己对这种结果很失望——这些照片让他感觉很陌生。他意识到胶片是需要感知和体验，这样才能创造出更丰富、更动人、更具艺术性的照片。胶片需要他更多的投入，所以，他又重新爱上了旧式科技。

这个摄影家是最抗拒电脑的人。他并没有因为抽象地担心失去自主权而感到焦虑。他并非改革者，他只是想要一个最适合他工作的工具，这个工具能让他做到最好，最有成就感。他意识到最新、最自动化、最方便的工具并不总是最好的。尽管我确定，如果将他比作卢德分子，他会很生气，但是他至少在工作的某些方面决定摒弃最新的科技，这是一种反叛的行为，就像古时英国的机械破坏者卢德分子一样，他了解关于机器的决定也是关于工作和生活方式的决定。而他会控制这些决定，而不是放弃控制权，或为科技进步的势头让路。他会后退，然后批判性地思考科技。

作为社会整体，我们会怀疑这些行为。我们不再无知、懒惰、胆小，我们会将卢德分子刻画成象征着落后的漫画人物。我们认为所有反对新工具、支持旧工具的人都犯了怀旧罪及感性大过理性罪。但是真正感性的谬论是认为新事物永远比旧事物更能契合我们的意图和目的。这种观点太天真了，太孩子气，太圆滑。一种工具是否优于另一种工具并不在于新旧，重要的是它让我们变得伟大或是渺小，以及它如何塑造我们对自然和文化的感知。要我们放弃自己的日常生活，为抽象概念的“进步”让路是愚蠢的行为。

技术是文明的支柱，是文明的荣耀，技术也是我们为自己设定的测

试。它会让我们思考生命中最重要的事情：人类意味着什么。计算机化已经延伸到了人类存在的最深之处，这是很危险的。我们可以允许自己被科技的洪流裹挟，无论它将我们带到哪里，或者我们也可以抵抗。抵抗创新并不是反对创新，而是获得进步。“抵抗是徒劳的”，这句话出自备受科技迷喜爱的影视作品《星际迷航》。但是事实正好相反，抵抗永远不是徒劳的。就如爱默生说的那样，如果生命力的来源是“活跃的灵魂”，那么我们最大的义务就是抵抗制度、商业或技术的力量，因为它们会吞噬我们的灵魂。

关于我们自己最重要的事也是最容易被忽略的事是：每次我们与现实碰撞的时候，会加深对世界的了解，然后更好地融入世界。在我们面临挑战的时候，我们会因为期盼结束劳作而备受鼓舞。然而正如弗罗斯特所说——工作使我们变得有意义。它会让我们更容易得到自己想要的，但是会让我们对工作的认识越来越浅。当我们每天面对着屏幕时，我们与《星际迷航》中的群族一样，也面临着同样的生存问题：人生的意义是否仍在于我们所了解的一切，或者是满足于被我们想要的东西所定义呢？

远方的朋友

《纽约时报》给出了某个问题的答案："交网友有意义吗？"

地下丝绒乐队主唱娄·里德唱道："没有哪种爱比别人的关爱更伟大。"这种说法体现了人类的智慧与善良。只有粗鄙的人才会歧视某些爱或友谊——宣称某些感情"没有意义"。在我上小学时，和一个笔友通信让我感到非常开心，而且我时常会想起20世纪90年代早期，我和与我相似的灵魂在美国在线聊天室对话时的愉悦。生命是孤独的，所有的交集都有价值。

但那并不意味着所有的交集都是一样的。如果说否认网友之间的感情是令人厌恶的，那么假装现实生活中的友谊和利用电子产品维系的友谊没有分别也是很天真的。书信维系的友谊与电话维系的友谊是不同的，邮件维系的友谊与Facebook维系的友谊也是不一样的。所

有通过媒介维系的友谊，或者说非实质性的友谊都不同于实质性的友谊，因为实质性的友谊是建立在彼此能真实看到、听到、感知到对方的人与人之间的距离的基础上。

若实质性友谊成为虚拟友谊（或反过来），那么虚拟友谊和实质性友谊的不同在转换的时候就可以看得很清楚。已经建立了实质性友谊的人在分开之后，通过网络联系友谊仍会继续。这种友谊最终可能会逐渐消失——分离并不会让心靠得更近——但是对于这种朋友，你不用担心通过手机或掌上电脑与之交流会让他们感到不安。

但是当与网友见面时，情况就完全不同了。与网友见面通常会带着恐惧与不安：我们会合得来吗？我们坐在一起的时候，还会喜欢对方

吗？不管怎么样，这个人会是谁呢？

与网友即将见面时的这种不安是显而易见的。它反映了非实质性关系之间的脆弱与陌生。这很容易理解，因为在见面之前我们并不认识对方。网络聊天会留给我们想象的空间和预测对方的空间。真实的聊天则更加具体、更加充实——是的，更加真实。

Snapchat候选人

2015年夏，巴拉克·奥巴马引爆了社交媒体。8月14日，周五，他通过白宫新的Spotify账号发布了两份歌单，一份适合白天听，一份适合晚上听，由此引爆了华盛顿周末的热潮。总统的歌单是可以预测到的，也是令人愉悦的，完美地融合了父亲式摇滚和灵魂。在随同歌单一起发布的博文中，政府数码官员承诺将会推送更多的歌单，包括“特定问题”的歌单。

两周后，奥巴马声称自己为美国的首席Instagram用户。在去往阿拉斯加推进气候日程的途中，他在空军一号（美国总统专机）的窗口边拍下了连绵的山脉，并将照片发送到流行的照片分享网络上。“大家好，我是奥巴马，”他说道：“接下来几天我将会在美丽的阿拉斯加游览，与阿拉斯加人交谈，了解他们的生活。期待与大家分享。”这张照片得到了数千人的点赞。

自从2008年所谓的Facebook选举之后，奥巴马成了时尚潮流者——通过社交媒体与公众交流。但是，在2015年的候选人名单上，他什么都没有分享。回到6月，希拉里·克林顿选举团在官方Spotify上发布了歌单，全是充满了信息的曲调，宣传着她的风格（勇敢，勇士，更强，信徒）；特德·克鲁兹在Twitter直播平台上进行直播；马尔科·卢比奥也在利用Snapchat的分享故事功能进行广播；兰德·保罗和林赛·格雷厄姆制作了搞笑的YouTube视频；即使是脾气暴躁的伯尼·桑德斯，在Facebook上也有近200万个“粉丝”，《纽约时报》还授予了他“社交媒体之王”的称号。

再就是唐纳德·特朗普。如果说桑德斯是社交媒体之王，那么特朗

普就是上帝了。特朗普天生会胡搅蛮缠，擅于在恰当的时机发布煽动性言论。在竞选周开始的黎明，他在Twitter上发文，称希拉里·克林顿的助手胡玛·阿贝丁是“重大的安全威胁”以及“变态卑鄙的安东尼·韦纳的妻子”。这样极其不礼貌的信息为特朗普吸引了很多关注者——仅Twitter上就有400万个“粉丝”——给了记者和专家们抨击的理由。特朗普知道，在网络上最好的主导方式不是告知，而是挑衅。

这个夏天，特朗普控制日程的能力证明了社交媒体是如何改变政治话语的。我们了解的网络缩小到了手机屏幕的大小，国家层面的话语也随之缩小了。信息必须与媒体相匹配。

在过去100年间，新媒体已经两次改变了选举。20世纪20年代是通过广播选举总统，人们只能听到声音。所以，大选也更加深刻。过去，政治家们在露天广场或火车站声嘶力竭地演讲。现如今，他们可以在家里和家人交谈。公众聚集在无线收音机旁，他们需要的是一个温和的政治家，而不是唤醒乌合之众的人。富兰克林·罗斯福很好地掌握了炉边谈话的奥妙，成为理想的信息传递者。

20世纪60年代，美国总统竞选首次以电视辩论的形式进行。电视强调的是咬字清晰，一口好牙和良好的礼仪。随着政客和名人的界限变得模糊，形象变成了最重要的竞争力。约翰·肯尼迪成为电视时代第一位竞选成功的候选人，罗纳德·里根和比尔·克林顿则完善了这一形式。作为演员出身的他们，随和的举止风度却也表现出了非凡的一面。他们是为电视而生的。

今天，公众能用手机看新闻和娱乐节目，我们也进入了现代选举的第三代科技大转变。总统竞选变成了另一场社交媒体信息，快速而浅显地与其他信息共同融合在手机上。这种转变正改变着政客与选民交流的方式，改变着政治话语的方式和内容。但是，也不只如此。正在改变的还有人们从即将上任的领导人身上所期望得到的东西。如果收音机和电视需要候选人变得静态——沉稳、一致的形象——那么社交媒体就需要

他们变得动态，充满活力。社交媒体并不会为他们积攒权威和尊重，他们必须时刻重新开始。只有最新的一条Twitter才有时效性。

现在重要的与其说是形象，不如说是性格。但是，特朗普现象表明只有性格中的某一小部分而已——这一部分大到足以抓住眼球，但又小到适合任何的网络媒体。最确切的描述可能是快拍特性（Snapchat Personality）注，它会突然间受到关注，但很快又会褪去热度。

社交媒体偏爱零碎小事，而非重磅消息，同时也偏向情感，而非理性。越是发自肺腑的声音，越能更快、更持久地吸引人们的眼球。在收音机出现之前的日子里，狂热的人比冷酷的书呆子更加引人注目。被人们添加标签、添加好友，备受关注的是暴脾气的桑德斯和尖刻的特朗普。如此一来，"感受燃烧"成为桑德斯的竞选口号也不足为奇了吧？

饱含感情的呼吁对政治而言是好事，因为可以促进公众的参与，即使是被剥夺选举权或者不关心选举的人。呼吁也会吸引公众的注意力，让人们关注不公正和滥用权力。即时的情感联系可以加深人们参与政治的热情。但是感性在社交媒体上也有黑暗的一面。特朗普是在将墨西哥移民妖魔化之后才迅速得到关注的，因为他们引起了公众的恐慌和挫败感。这就是煽动者最老套的手段，但确实管用。特朗普的竞选活动可能具有闹剧的性质，但是也说明激进浅陋的社交媒体候选人，也会因为个人崇拜变得完美。

每当一种新的媒介将游戏颠覆后，老谋深算的政客们还在垂死挣扎。他们继续用旧式的媒体规则玩游戏。用收音机收听了1960年尼克松与肯尼迪辩论的人都相信尼克松会赢。但是更多的电视观众认为肯尼迪才是最后的赢家。尼克松的错误在于他仍然停留在收音机时代。他认为观众会倾心聆听他所说的内容，不会在意他的外表。但是他忘了摄像机的凝视，他并没有注意到他唇上的汗水，完全掩盖了他所说的内容。

今天，同样的惯性思维也束缚了候选人。他们仍然遵循着电视辩论

的规则，认为电视会总结他们的论据，将选举拍成系列故事，并塑造观众的思维方式。候选人可能会请数字媒体人员在网络上传播信息，但是多数候选人将社交媒体看作电视辩论的补充，是强化自己形象的方式，而不是选举的驱动性力量。

这一想法尤其体现在希拉里·克林顿和杰布·布什这两个人身上。他们两个人都谙于社交媒体，试图将自己表现为值得信赖的公仆，并小心避免任何会在电视辩论中被放大的失误。布什的各种社交媒体人员为了改善布什的形象，为他的支持者们提供奖赏，还为他的商店提供链接。他们很少发布突发新闻信息。希拉里的发文都是令人慰藉的，她的Facebook页面和Twitter页面是一样的，都意图给支持者一种温暖的感觉。希拉里的困境是很痛苦的，她花了几年时间去填补她的性格缺陷，却发现已无能为力。希拉里的歌单也较为乏味，欢快而平淡的歌曲听起来有点不合时宜。

新闻组织适应新媒体的过程也较为缓慢。电视新闻一天更新一次，赋予了竞选戏剧性的节奏。每天都是一场表演，从冲突到危机，再到解决问题。竞选成了“小说”，还有“情节”，社交媒体则不同，信息和话语都被分散化了，很难将情节串起来，其文体则为意识流，风格更像威廉·巴勒斯，而非威廉·萨克雷[注]。但是记者和专家都停留于电视时代，仍试图适应Twitter和Facebook上零碎的信息，并将之拼接起来。这也是竞选报道和公众的反应不同步的原因。

想想7月特朗普做了什么。他在艾奥瓦州的演讲中说道：“他根本不是战地英雄（指约翰·麦凯恩，美国2008年总统候选人），我喜欢没被俘虏的人。”在之前的竞选中，这种侮辱老兵的粗鄙言论会被认为是失言。这一事件很快演绎出关于罪恶、忏悔和赎罪的故事。在现代竞选这一人们熟悉的情节中，候选人先被众人嘲笑，然后真心地道歉，最后由公众决定是该被赦免还是勒令下台。在任何一个阶段都会出现新的故事。

这就是新闻媒体打击特朗普的方式。在纸质媒体和电视上，这一言论被大幅报道，而且吃惊的媒体都在指责口无遮拦的特朗普。《新闻周刊》当时的头条问道："特朗普对麦凯恩的诽谤会终结他的选举之路吗？"但是，这个故事的发展出乎媒体的意料，它并没有按设定的情节发展下去。特朗普不但没有道歉，反而还继续攻击。他不停地在Twitter上发文，公众则继续关注事情的更新，这场闹剧似乎在第一幕就结束了。通过社交媒体，我们似乎进入了竞选的后故事时代，这确实限制了传统媒体在赛事管理中的力量。电视主持人不需要编故事，只需要念Twitter上的信息。

我们经常被告知，网络是民主化进程的推动力。2016年的这次选举确实证明了这一点。值得一问的是，我们要推进的是哪种民主。数码狂热者认为网络将大众从电视新闻和其他媒体中解放出来，这会威胁到深层次的国家层面的对话。人们希望控制各种讨论，我们会上网看声明，找寻相反的观点，然后热情地投入政治辩论。

这个想法不错，但是反映的是人性和媒体的理想观点。即使在10年前的博客圈，也有迹象表明网络媒体催生了暴徒心理。人们会浏览头条，寻找加深偏见、躲避相反观点的信息。信息收集具有组织性，而不是多元化。2010年，《政治观点》（*Perspectives on Politics*）刊登了一份研究报告，其作者说道："博客作者倾向于与思想相似者交流，但是读者会被强化他们观点的博客吸引。"网络让人参与，但是参与者最终只会停留在"狭窄的认知共鸣中"。

这本不应该令人讶异。网络强化了大众媒体，尤其是收音机及网络新闻多年来的特征——极化效应。令人讶异的是，社交媒体比以往的任何媒体都具有包容性和控制性，也更加宽泛。像Facebook、Twitter和谷歌等社交网络不只管控我们接收到的信息，还有我们的反应。它们会通过应用程序的设计和信息过滤系统，塑造我们的话语形式。

我们登录Facebook时，会看到一连串由Facebook公司的新闻馈送算

法发布的更新消息，还有我们提供的一套规定的方式来对每条消息做出回应。我们可以点赞，也可以评论。对于在Twitter上看到的信息，我们可以回复、转发、点赞，以及给出任何符合文本字数限制的回馈。谷歌新闻有很多头条，并着重强调已占领大量封面的新闻，还能通过点击将之分享到其他平台上。所有的社交网站都以各种形式限制我们接收的信息以及我们的回应。这种限制一点儿都不利于公众利益，只是利于网络媒体运营商。

社交媒体简化并加速了人际交往，社交媒体的样式化模板很适合朋友间的互动。点赞可能是评价Instagram上的自拍的最好方式。但是若用于政治演讲，这样的限制可能会产生相反的效果。政治话语很少能从样式化的模板中获益。精心思考、注意细节以及开放式的批判思维才会最有价值，而这些正是社交媒体打击而非鼓励的。

2016年，总统竞选即将结束，所有人——公众、媒体和候选人——都会明白，在社交媒体时代，人们是如何进行选举的。我们可能会发现守门人（对信息进行把关的个人或机构）所守护的大门比以前更窄了。

---

1. 因为Snapchat这款照片分享应用具有“阅后即焚”的特点，所有上传的照片只有10秒的生命期，所以文中的快拍特性是指信息的时效性很短。——编者注
2. 威廉·巴勒斯是“垮掉的一代文学运动”的创始者，文中指的是社交媒体的出现打破了电视新闻的叙事连贯性，使信息变得零碎。威廉·萨克雷代表的是浪漫主义和批判现实主义。——编者注

为什么机器人会永远需要人类

1956年，哲学家京特·安德斯写道："人类会感到羞愧是因为自己不是被制造出来的，而是由母体孕育而生的。"机器越来越先进，我们的羞愧感便越来越强烈。

每天我们都被提醒着电脑的优越性：自动驾驶汽车不会受路怒症的干扰，机器人火车不会失控，各种程序也不会受到医生、会计或律师的认知偏见的影响。电脑快速精确地运转着，显得我们就像笨手笨脚的懒虫。

很明显，消除人为错误最好的方式是让人类消失。但是，无论这种想法多么新潮，本身就是错误的。我们解放自己的愿望是建立在谬论之上的，因为我们否认了自己的天赋，也夸大了电脑的能力。

这很容易理解。我们经常听说由人为错误所造成的灾祸，比如技术员忘了开阀门而导致化工厂爆炸，飞行员因操作失误而导致飞机坠落，但是我们并没有经常听说人们会用自己的专业知识避免事故或化解危机。飞行员、物理学家和其他专业人士会沉着镇定地应对突发危险，却没有办法保证每次都能成功脱离危险。即使在日常生活中，我们也拥有最先进的、电脑也没有的技能和感知力。谷歌能很快告诉我们其自动驾驶汽车几乎没有发生过事故，但是无法吹嘘汽车的司机要转多少次方向盘才能脱离危险。

电脑对发出指示很精通，却拙于灵活变通。用计算机科学家赫克托·莱韦斯克的话来说，电脑就是"在领域之外就无计可施的愚蠢的仆人"。电脑的能力仅限于编程，但人的技能就远不止如此了。想想萨利·

萨伦伯格机长在空中客机A320被鸟群撞击后，在休斯敦河成功降落的事迹吧。在真实的世界有了深刻的经历之后，这种直觉是远非计算可得来的。如果电脑能崇拜人的话，那么也会为我们所折服。

尽管我们认为自己有很多缺点，却认为电脑是完美无瑕的。电脑完美的连贯性远远胜过我们的笨拙，但我们似乎忘记了机器其实是由我们制造的。当我们把工作交给电脑之后，我们并没有消除犯错误的可能：电脑会崩溃，有漏洞，会被黑客入侵。而当我们随心所欲地做自己想做的事情时，电脑会面临一些程序没有被设定好的困境。因而电脑会机械地执行自己的任务直到崩溃的那天。

很多归咎于人为错误的问题实际上是由科技事物所引起或加重的。想想2009年法航从里约热内卢飞往巴黎的447号客机坠毁事件：飞机在大西洋上空遇到风暴，使得空速传感器结冰了，无法显示速度信息，自动驾驶仪无法进行计算，所以就需要飞行员进行掌控。但飞行员惊慌于这种境遇，于是犯了错误，以致飞机连同228名乘客和机组人员都坠入了大西洋。

这场事故很好地说明了科学家们所说的自动化矛盾。在电脑接管人的工作之后，人就没什么事情可做。人们转移了注意力，并因缺乏锻炼而使技能生疏了。等到电脑无法运转时，人就在困境中挣扎。软件本是用来避免人犯错误的，但最后却犯了人犯的错误。

2013年，联邦航空局表明，过度依赖自动驾驶仪已经成为空难发生的主要因素，因此敦促航空公司让飞行员多进行手动操作。研究表明，让飞行更安全的最佳方式是让计算机少承担责任，并将责任移交给飞行员。当人和机器一起工作时，更大程度的自动化并不总是好的。

工厂自动化的领头羊——日本丰田汽车公司就已经从中得到了深刻的教训。近年来，丰田已经召回了数百万辆汽车进行维修。这不仅减少了其利润，还损害了其长久经营下来的名声。现在丰田相信其制造问题

就在于没有人力参与。公司高层告诉彭博新闻社：“我们需要更加脚踏实地，回归过去最基本的方式，提升我们的人力技能，以求进一步发展。”丰田现正在用熟练的工人代替机器人，于是人力又回到了工作岗位。

电脑和人开始同心协力。即使工程师设计出了能够解决所有潜在问题的自动化系统——在精密复杂的工作领域这一点还远远没有实现——系统完全代替人类还需要一段时间。就航空领域而言，更换或改造数千架仍配备座舱的飞机，需要几十年；道路系统也是一样，毕竟基础设施不可能在一夜之间就发生天翻地覆的变化。

我们不应将计算机视为我们的替代品，而是要把它看作我们的伙伴，实现计算机和人类的能力互补。软件能处理日常琐事，帮助人们避免一些错误，但是无法企及人类的常识以及思想的高度。如果我们不再参与高难度的工作，那我们的洞察力和灵感将会使我们和机器区分开来。

多亏人类的智慧，技术进步以及日趋完善的法律法规，这个世界比过去更加安全了。电脑能帮助我们继续取得进步。最近的火车事故，包括美国铁路公司脱轨事件，如果火车上有自动化速度控制系统的话，事故可能就不会发生了。若自动化软件能感知到司机正在犯困，它发出的警报就能够防止事故的发生；若诊断性程序能够给医生发送宝贵的信息，就能让病人获得更好的治疗。

实现完全自动化的社会是非常危险的，因为这会让上述进步不再那么值得投资。如果乌托邦就处在弯道上，为什么还要向前迈一步呢？

代达罗斯的使命

人类想拥有什么羽翼？

——威廉·布莱克

一

塞缪尔·普尔是一名供职于威斯康星大学医学院的整形外科医生，他于2008年在《手外科》（*Journal of Hand Surgery*）杂志上发表了文章《手臂摆动转换形态学基础》（*The Morphological Basis of the Arm-to-Wing Transition*）。他借助进化和解剖学的现有成果，提出利用现代重建方法制造人类的翅膀。他认为，这可以通过皮肤、骨骼和肌肉的嫁接融合得以实现。据他估计，虽然仅靠翅膀的力量不足以使人离开地面，但它可以用来模拟折翼之鸟的翅膀。

我们一直很羡慕鸟类的翅膀。因此，无论天使或超级英雄，都结合了神话、传说和艺术等元素，创造出鸟类与人类的融合形象。公元9世纪，著名的安达卢西亚的发明者阿巴斯·伊本·弗纳斯用木头和丝绸制作了一对翅膀，并把它穿在背部，从海角一跃而下。他逃脱了他的祖先伊卡洛斯(注)的命运，但据目击者称，"降落使他的背部受了重伤"。达·芬奇画出了有翼的人力飞行器草图，他将其称之为扑翼式飞机，蝙蝠侠的鸟翼斗篷成了流行文化，电影《鸟人》（*Birdman*）荣获第87届奥斯卡最佳影片奖，红牛能量饮料则打出"喝红牛，带你飞"的广告语。普尔博士将他的研究视为一个思想实验，他在论文结尾警告人们：尘归尘，土归土，比起学会如何飞起来，人类更应该思考研究飞行的错综复杂的现

象，把蓝天还给鸟儿和天使。然而并不是所有人都愿意接受他的警示。提倡人种优化和超人类主义的支持者在文章中找到了灵感。有人在博客中这样写道：“通过外科技术、合成肌肉以及基因改造的结合，也许很快就能创造出人类的翅膀。许多人希望能飞起来，这没有什么道德上的错误。”该博文一经发布就获得了700多条评论，被赞最多的热门评论是“我想要一对翅膀！！！！！！！！！！”，其次是“我渴望体验被风拍打双翼的感觉”。

二

当诺拉·埃夫龙决定将她2006年的论文集命名为《我脖子不舒服》（*I Feel Bad about My Neck*）时，这本书注定不能畅销。我们的颈部容易变皱，这是长期以来人们对自己身体不满的焦点，但也不是引发失望和沮丧的唯一身体部位。毛发稀疏、趾甲泛黄、大脑健忘、大肠阻塞似乎都在提示我们人类的缺陷和不足。人类有别于同族动物的一大特点就是对身体的自检能力，好像身体是独立于自己之外的部件。或许我们不再认为自己是笛卡尔学派（认为心灵和物质两不相干，共同构成了世界的本原）了，但在区分自我和其他物理仪器时，我们就是二元论者。人类具有把身体视为工具的能力，这使我们擅于想象如何改造自己以更好地反映欲望和理想。我们的思想总能为身体设计新的蓝图。

我们很快将人体改造与原始文化结合在一起，但那是一种自夸的幻想，是一种以他人为代价来取得文明开化的方式。在摆弄人体方面，即使在最野蛮的祖先眼里，我们都是业余爱好者。整形医院有隆鼻、整腹、隆胸、植发、面部提拉、提臀、抽脂等许多整容项目。磨皮手术和化学换肤可以使皮肤更光滑，注射肉毒杆菌和填充透明质酸可以淡化细纹，牙齿美白术、瓷贴面美容修复和口腔正畸可以使人们绽放自信笑容。为了追求美，人们不惜文身、打耳洞乃至伤害肉体。人们选择吃药片或其他药剂来调整心情，提高思维力，增强肌肉组织，控制生育，提

升性能力和性愉悦感。如果超人主义意味着追求改造或实用功能，利用技术改变机体的自然状态，我们已经是超人了。

我们的修修补补令人印象深刻，但这只是前奏。在未来几十年，由于机器人、生物电子学、基因工程、药理学领域的科技进步，人们改变和增强自身的能力将迅速提高。目前为止，我们往往是为了美观或是治疗而进行身体部分的调整，新技术主要应用于改善人们的面孔或治愈疾病、修复伤口，很少用来超越人体的自然限制。未来情况将会不同——生物技术领域的进步有益身心，能使我们更强壮、更聪明、更健康。超人主义者有充分的理由对此感到兴奋。21世纪末，人类的生活和过去相比将不可同日而语。

战争和医学是人类取得进步所面临的严峻考验，它们需要耗费大量的时间和金钱。有赖于日前假肢技术的改良，军事研究人员正在测试所谓的钢铁侠套装，将它穿在制服内可以给士兵更大力量、敏捷和耐力。身穿当前已研制出的盔甲，特种部队可以在满载装备的情况下实现4分钟行进1.6公里。美国特种作战司令部正在研究更精密的仿生盔甲原型机，它可以增强士兵的视觉和态势感知能力，并能调节体温，提高肌肉的机动性。人与肌肉的融合正在顺利进行。2014年，美国国防部高级研究计划局（军事研发部门）建立了一个资金充足的生物技术办公室，专门研究人种优化的前沿领域。新部门的广泛投资组合包括一系列雄心勃勃的神经工程学项目，旨在提高战场内外人员的技能和素养。在研究中，大脑植入物“能促进新记忆的形成和检索现存记忆，在神经系统中提取信息，以必要的速度和规模控制复杂机器”。尺寸为1厘米的神经“调制解调器”允许数据在大脑和计算机之间高速度、标准化地传输。

据美国国防部高级研究计划局称，尽管在理解意识和思想方面，神经系统的科学家还有很长的路要走，但在逆向工程的认知和感觉功能方面，他们已取得了极大成功。每当科学家对大脑的了解增加时，设计出用来操纵和增强心理过程的工具的可能性也会随之增加。耳蜗植入设备

能使声波转化为电信号，并将其传送至大脑的听觉神经，这已使成千上万的聋人重获听力。2013年，美国食品药品监督管理局批准了首批视网膜植入产品，它通过将视觉神经和数码相机连接起来，使得盲人重见光明。还有的植入产品能读出大脑信号，并将其作为电子指令，使得下身瘫痪和四肢无操作能力的残疾人能随自己的想法操作设备和电脑。许多这样的神经装置还处在开发的早期阶段，主要是为了帮助病人和残疾人。但是神经工程学发展迅速，我们有充分的理由相信植入产品和接口将被健康人所用，使人们获得新的才能。分子生物学、神经科学和材料科学的进步一定会持续领先。随着时间的推移，植入物将更袖珍、更智能、更稳定、更节能。2014年，脑科学家加里·马库斯和克里斯托弗·科赫在《华尔街日报》的一篇文章中解释道：“当技术足够先进，植入产品的服务内容将由残疾人修复导向转变为提高健全人能力导向。”我们可以用它们来提高记忆力、注意力、认知能力，以及提升气质，最终通过自动化组装的神经回路加快体力和精神的发展。

这些例子都指向一个真理：超人类主义项目的核心。人类在结构和功能上都受到生物性限制，处于缓慢进化的过程。只要使用机械和电子增强身体，我们就可以加快进化速度。我们把人类生理适应的时间轴从几千年来的自然规律转变为几十年、数年甚至是数月的技术上。从人类的角度来看，相比于进步，生物学更多的是停滞。但技术永无止境，今天掌握的基础性的内容将在明日带来革命性的巨变。

三

假肢、植入产品以及其他硬件带来的改变一目了然。工具和使用者之间界限的模糊将会使人类变成科幻作家笔下的半机械人。更深刻的是，工具能通过操纵细胞和细胞之间的化学反应实现使用者所想要的微观变化。神经生物学的进步使得新一代的精神药物成为可能，这使个人能更好地控制自己的思想。最新发现表明，记忆具有延展性，人们每次

回忆的内容都会略有不同。研究人员正在测试新药，希望可以通过阻止化学物质参与记忆形成，删除或重写检索时令人不安的记忆。两位荷兰心理学家在2015年发表于《生物精神病学》（*Biological Psychiatry*）杂志上的研究表明：一种类似“失忆药”的药物可以通过消除特定记忆来抹平心中根深蒂固的恐惧，比如对蜘蛛的恐惧、对陌生人的恐惧等。

制药实验室里研发的新药能够加速神经元活动，提高学习效率和智力，减少无关的大脑信号，刺激神经细胞之间的新联系。与大脑植入物类似，这些所谓的智能药物是为了使患有唐氏综合征的孩子在学校的表现更好，或者帮助精神衰退的老年人减缓衰退速度，但也可使健康的人更聪明能干。多年来，原本用于治疗注意力分散和睡眠障碍的药物如阿德拉和莫达非尼，现在已被学生和专业人员用来提高注意力和工作效率。随着增强认知力新药的问世，这些药很快也将被使用在它的标示范围外。最终，因不会产生严重的副作用，增强认知力的新药将被广泛使用。智力提高带来的经济和社会效益将超越医学和道德的不安。美容神经学将进入医疗美容业，成为消费者的选择。

还有就是基因工程，CRISPR（基因编辑技术）的诞生源于细菌免疫系统，在过去的几年里改变了基因研究——科学家可以用更快的速度和精度，以及更低的成本重写遗传密码。简言之，CRISPR确定了一个目标基因的DNA序列，利用细菌酶来剪切序列，然后在其原位置上拼接一个新序列，插入的新序列不必来自同一物种，科学家可以自由混合和匹配不同物种的DNA，创造真正的生命嵌合体。

据加州大学生物化学家詹尼弗·杜德纳称，成千上万的学者和企业研究者都在进行CRISPR实验，更不用提还有许多业余生物黑客，基因组编辑方面的进展已达到了惊人的速度。结合更加全面的基因图，CRISPR承诺将扩大基因治疗的范围，为医生提供新的方法来修复DNA致病突变和异常，使人类可以接受猪或其他动物的器官移植。CRISPR也使得基因工程的一系列人种优化项目成为现实，拥有翅膀也不是绝无

可能。

超人主义者是技术爱好者，技术爱好者容易夸大现实。他们的推测经常成为科学幻想。一些大肆炒作的生物技术将无法成为现实或者达不到预期，或者需要比预计更长的时间才能成为现实。正如创新研究员保罗·奈廷格尔和保罗·马丁在发表于《华尔街日报》的一篇关于生物技术趋势的文章中指出的那样：科学突破转化为实用技术仍是“更加困难、费时又费钱”的事情。对于医疗程序和制药化合物尤其如此，往往需要多年的测试和改进才能进入市场。尽管CRISPR已被用来重新设计山羊、猴子和其他哺乳类动物，中国研究人员已成功创造了比正常米格鲁猎犬大两倍的犬种，科学家认为，除非是流氓实验，人类的临床试验仍是几年以后的事情。

即使对生物技术持怀疑态度，关于长生不老、设计婴儿和计算机生成超级智力的预测也将大打折扣，但可以肯定的是，我们人类面临着重大改变。最好的是历史史实而不是假设的证据。在刚过去的10年中，生物技术在许多领域特别是基因组学和相关计算方面取得了非凡的成就。实验表明，进步不会停止，它们将会加速发展。人种优化技术能否在未来20年或者50年内得以实现，我们不得而知，但这终将实现，它们带来的革新和突破超乎人们的想象。

1923年，英国生物学家霍尔丹在剑桥的异教徒面前发表演讲，内容是科学如何改变人类未来。对此，他持乐观态度。他调查了物理学的发展，认为物理学使得生活越来越复杂。他暗示化学家将很快发现精神活性物质，该物质会提高人类的生活舒适度，提高人类的表达能力。但他预测，生物科学将带来最大的改变。对身体机能、大脑工作和遗传机制的了解为人类逐步征服自己的身体和精神拉开了序幕。“我们已经在很大程度上改变了动物物种，应用到人类身上只是时间问题。”霍尔丹确信，社会将尊重科学家和技术专家关于人类物种的定义。他总结道：“未来的科学工作者将越来越像孤独的代达罗斯，因为他们深知自

己的任务很可怕并引以为傲。”

四

伟大的NBA篮球运动员勒布朗·詹姆斯就是一个例证。40多个文身遍布他全身，每个文身象征着他生活的一个方面或信仰；短语“CHOSEN 1”（天选之人）以巨大的哥特式字体镌刻在其整个背部上方；跨越在其胸肌两侧的是一个怪兽和一个传说中的飞狮人的脸；他的二头肌上铭刻着电影《角斗士》（*Gladiator*）里马克西蒙斯的名言：“What we do in life echoes in eternity”（今生所为永远都有回响）。不久以前，文身被认为是怪诞的行为，往往是醉酒水手、狂欢节极客和罪犯的标志。现在，文身随处可见。每年，美国人在文身店的花费超过10亿美元。至少有一个文身的年轻人运动员超过1/3，像詹姆斯一样的明星对自己精致的文身引以为傲。禁忌已变成了主流文化。

这通常是我们对身体调整的心态变化，由深感畏惧到逐渐习惯，再到欣然接受。霍尔丹在他的演讲中承认，一开始，社会抵制任何企图重塑人类的方法：

从学习用火到尝试飞行，每一项发明都被视为对某些神明的亵渎。如果每项物理和化学发明都是一种亵渎，那每项生物发明都将是一种曲解。事实上，据各国的观察者了解，没有哪一项发现或发明在从未听说过它们存在的国家出现时，会被大众认为是不雅的，不自然的。

随着时间的推移，人们的态度也在发生变化，这逐渐成为一种新风俗。曾经一度被认为是冒犯神明的事物逐渐被视为一种自然文明的改良，被众人接受。改变的过程正如一个曾经被视为贱民的人变成了英雄先锋。社会对文身态度的变化就是文化适应的一个缩影。更有说服力的例证是人们对变性手术态度的转变。自愿变性手术的历史至少可以追溯

到古代，当时主要采用笨拙的阉割术。20世纪30年代，科学技术和激素疗法的进步使得变性手术成为可能。20世纪中叶，变性人依然稀少且饱受医学争论，面临重重法律障碍。美国人认为变性人往好里说是变态，往坏里说是疯子。但这种歧视在20世纪后半叶逐渐消失，随着变性手术更加精细化和常规化，社会观念和规范也发生了变化。尽管目前公众对变性人依然存在偏见，但无论采取手术疗法还是化学疗法，公众都能接受变性手术是个体对生理性别和社会性别进行统一的调整，而不是某种变态手术。当奥运会选手布鲁斯·詹纳变性后以凯特琳·詹娜的身份重新亮相2015年春季运动会时，她自然成为媒体的焦点与宠儿。

耶鲁大学历史学家乔安妮·迈耶罗维茨出版的新著《如何变性》（*How Sex Changed*）照亮了这个时代。这本书不仅记录了"科学与医学权威的发展"，也阐释了一个现代自我的新概念，那就是高度重视自我表现、自我完善和自我改变。性别概念是一个人的社会性别倾向，而不仅仅是生理性别，是一系列的潜在可能性而不是天生的二元区别。这引发了文化和科学争议，但年轻人日益增长的接受度显示出我们迫切希望利用科学重塑身体外形。我们认可人性可塑，身体是社会自我和心理自我的表达而不仅是生物规则的表现。生物技术的进步或许令人不安，但最终我们会欣然接受它，因为生物技术给了人们更大的自主权定义我应该是谁。

牛津大学哲学教授尼克·博斯特罗姆是激进的人种优化的支持者。他声称：超人主义是人文主义的延伸。就像采用合理的方法提高生活条件一样，我们同样可以用这种方法来优化人类的器官。这样我们就不必局限于教育和文化发展的传统人文方法，而可以采用技术手段超越人类极限。超人主义的最终目的是将个人从自然的束缚中解放出来，使人们拥有更大的自由来塑造自己想要的生活，更充分地释放人类潜能。

其他的超人主义者则认为超人主义与人文传统有微妙的区别。他们认为人种优化的最大好处不是使我们突破自然限制而是使我们实现天

赋。杜克大学生物伦理学家艾伦·布坎南在他的新书《人类优化》（*Better Than Human*）中写道："自我重塑是一种独特的定义人类的活动。""我们不断改变环境以满足人类的需求和偏好，在这一过程中，人类不可避免地改变了自己。我们创造的新环境改变了我们的社会实践，我们的文化，我们的生物学，甚至我们的身份。"目前，唯一不同的是人类第一次可以任意利用科学改变自身。

人种优化的激进批评者被称作保守主义者，他们认为超人主义恰恰是人文主义的对立面，彻底改变人类本性更像是贬低乃至摧毁人类。他们的某些反驳很是实用。他们警告说，这些研究人员是在冒着打开潘多拉魔盒的风险在做人种优化的研究，很可能会在无意中造成生物或环境灾难。他们还警告说，昂贵的人种优化技术可能仅限于为经济或政治精英提供服务。这意味着社会将会分裂成两类：拥有超能力的政治寡头将统治着普罗大众。他们还担心，当人们获得了惊人的智力和体能后，他们会对那些曾经给他们的生活带来快乐和满足的活动失去兴趣。新西兰哲学家尼古拉斯·阿加指出，人类将遭受自我异化。保守主义者与超人主义者争议的核心在于前者更坚信天赐的生命尊严。保守主义者认为，人类的本质在于我们同时拥有优点和弱点，无论是上帝的神圣设计还是进化使然，这份独一无二的本质都值得被珍视和保护。哈佛大学教授迈克尔·桑德尔在《反对完美》[注]（*The Case against Perfection*）一书中指出："无拘无束的自由很迷人，但这一愿景有很大缺陷。它否认生命是一份礼物，除了信仰自我，人类将无所信奉。"与实用乌托邦主义相反，保守主义者更显谦卑。

超人主义者和保守主义者斗争的焦点问题是：我们是谁？我们的命运是什么？但他们的争论只是一个插曲。知识分子关于人文主义意义和人类命运的学术争论，在提供新的自我表达和自我界定的方式时，对人们不会有太大影响。公众不会将超人主义视为一场道德或政治运动，亦或是人类历史上的转折点，而是会将其视为一套能够提供更多可能的产品和服务。不论我们或者我们的生活因此丢失了多少意义，我们都可以

通过其他方式获得更多意义。当关于美、智慧、天赋和身份的衡量标准改变之后，即使是那些对改进人种最为警惕的人也会发现很难抵抗这股大众潮流了。不管这股潮流会将我们引向何方，我们想要改变人类本性的企图将会被人类的本性所影响。

我们既是神话的创造者，也是工具的制造者，生物技术将这两种角色合二为一，赋予我们改造人类身体的能力，让我们能够实现自己想象中的生活。但超人主义是一个悖论，逻辑严谨的科学家、医生、工程师和程序员正努力增强和拓展人类的身体和思想，但这不太可能让人类变得更理性。与之相反，当我们运用新工具努力想要改造自身的时候，我们会变得更加痴迷于将我们的梦想充分地融入世界。勒布朗·詹姆斯的人体艺术融合了丰富的基督教和异教特质，经过流行文化的浸染，活脱脱像是占卜。伊卡洛斯在迷宫中大喊：“我想飞！”他的父亲代达罗斯说：“来，飞起来吧。”

五

珍·拉普是一位私人摄影师。在2015年一个凉爽的周六夜晚，她和男朋友，著名的攀岩者迪恩·波特，和他们的好友格雷厄姆·亨特相约去远足，他们一路沿冰川点路（Glacier Point Road）行至塔夫特点（Taft Point），最后到达优胜美地峡谷900多米高的位置。波特和亨特计划低空跳伞，从塔夫特点边跳下，沿山谷滑翔400米，于山脊附近的岩石处展开降落伞，降落在谷底的空地。低空跳伞是一项国家公园禁止进行的极限运动。但亨特和波特决定打破规则，铤而走险。多年来，他们在优胜美地国家公园跳伞多次，包括标志性的半圆顶（Half Dome）和塔夫特点。那天晚上，他们设计的路线很危险，峡谷又窄又逆风，但他们对自己的技术和装备相当自信。波特持有史上最长翼服飞行纪录，他曾在2011年的瑞士艾格峰跳伞运动中滑行近8公里，被国家地理纪录片称为“会飞的人”。亨特也被评为“世界上最会跳伞的人”。

如果不把阿巴斯·伊本·弗纳斯算在内的话，世界上第一件飞行翼服是由弗朗茨·莱切特制造出来的。弗朗茨是一名出生在维也纳的裁缝，在巴黎开了一间制衣店，他设计并缝制了第一件飞行服。1912年4月，他穿起自己设计的“降落伞”从埃菲尔铁塔往下飞，但不幸的是实验没有成功，弗朗茨从塔上直接摔下来，当场死亡。80多年后，芬兰鸟人国际公司制作出可靠的飞行衣并卖给跳伞爱好者。现代飞行翼服由轻量、密织的尼龙布料制成，将跳伞爱好者整个躯干裹住，使一对羽翼位于两臂之间，另一对位于两腿之间。通过扩大人体躯干的接触面积，飞行服能提供足够的升力使人下滑几分钟，同时通过肩部、胯部和膝盖的轻微运动控制滑行轨迹。跳伞者运动速度能达到每小时160公里，经常使他们产生真正飞翔的感觉。当波特和亨特换上飞行服，并到达塔夫特点附近的跳伞点时，约晚上7点钟。波特拉着自己的“翅膀”先跳了下去，亨特紧随其后，拉普则在几米远的位置拍照。在飞行服充气前的几秒内，他们像两块石头一样向下坠落。然后，他们的身体开始飘浮，飞行翼像一对色彩鲜艳的大鸟翅膀一样在空中挥动着。几年前，波特曾告诉《纽约时报》的记者：“一想到人类能飞上天空，我就觉得极其疯狂。另一方面，我们所有人都应该有飞上天的梦想。为什么不去实现它呢？或许，这会带给你新的体验。”

拉普一直在拍照，直到波特和亨特消失在视野范围内。她觉得自己听到了一些声响，但她告诉自己这可能是降落伞打开的声音。她等待着他们两个人安全着陆的短信，却没能等到。直到第二天早上，公园巡游者找到了他们的尸体。

---

1. 伊卡洛斯是希腊神话中发明家代达罗斯的儿子，他在与代达罗斯使用蜡和羽毛制造的翅膀逃离克里特岛时，因为飞得太高，翅膀上的蜡被太阳烤化而落入水中丧生。——编者注
2. 《反对完美》一书中文版由中信出版社于2013年5月出版。——编者注

致谢

本书第一部分的80多篇文章选自我写于2005—2015年的博文，文章的许多内容都经过了删改。部分文章在其他出版物中有不同版本。《卫报》刊登过《性爱机器人的图灵测试》（原标题为“互联网奖励懒惰，惩罚无畏”）；《尼曼报告》（*Nieman Report*）刊登过《现在》（原标题为“当代新闻”）；《新共和》（*The New Public*）刊登过《媒介即麦克卢汉》；《华尔街日报》刊登过《创新的等级》《古登堡会笑到最后吗》（相应的原标题为“为何我们的创新者疲于琐事”“纸质书存在的理由”）；《会思考的机器都在想什么》（*What to Think about Machines That Think*）一书中出版过文章《失控》（原标题为“控制危机”）；《洛杉矶书评》（*Los Angeles Review of Books*）刊登过《我们的算法，我们自己》（原标题为“操纵者”）；《我们应该担心的是》（*What Should We Be Worried About*）一书中刊登过《互联网让我们变得越来越不耐烦》（原标题为“缺乏耐心”）。

第二部分的箴言也选自我的博文。

第三部分是我首次出版的作品，有的以不同形式发表在报纸、杂志和书籍中。《火焰和灯丝》是《大转换：重连世界，从爱迪生到Google》[注]（*The Big Switch:Rewiring the World,from Edison to Google*）的后记；《大西洋月刊》刊登过《谷歌把我们变蠢了吗》和《谷歌妈妈》（原标题为“谷歌思维”）；《新共和》刊登过《为安静呐喊》《沉迷》《过去的流行音乐》；Vintage出版社出版的《停下你手头的事，读读这本书！》（*Stop What You’re Doing and Read This*！）收集了《读者的梦》；《华尔街日报》刊登过《生命、自由和追求隐私》（原标题为“攻击是对自由的侮辱，极其危险”）；《科技评论》刊载过《乌托邦

图书馆》；《国家利益》（*The National Interest*）杂志刊登过《山景城的男孩们》（原标题为“成长中的谷歌”）；《鹦鹉螺》（*Nautilus*）科学杂志刊登过《太监的孩子》（原标题为“纸和像素”）；《洼地成畦的真挚爱情》是我的另一本书《玻璃笼子》[2]（*The Glass Cage:How Our Computers Are Changing*）的最后一章；《纽约时报》刊登过《远方的朋友》（原标题为“屏幕投射”）和《为什么机器人会永远需要人类》；《政客杂志》（*Politico Magazine*）刊登过《Snapchat候选人》（原标题为“社交媒体是如何毁掉政治的”）；《代达罗斯的使命》是为此书而写的。

感谢编辑、校对员和核查员，非常高兴能和大家共事。其中有唐佩克、艾萨克·乔蒂纳、西拉·格拉泽、瑞安·赛杰、瑞秋·德里、布莱恩·伯格斯坦、查尔斯·阿瑟、贾斯廷·罗森塔尔、迈克尔·布朗、卢巴·奥斯塔谢夫斯基、詹姆斯·吉布尼、纳塔莉·舒特勒、帕特里克·阿佩尔、弗朗西斯·麦克米伦、兰迪·罗滕伯格、加里·罗森、芭芭拉·凯泽、卢卡斯·威特曼、约翰·麦克默特里、格雷格·维斯、尼克·汤姆森、卢克·米切尔、艾米·伯恩斯坦、阿特·克莱纳、雷汉·萨拉姆、蒂姆·拉文、迈克·奥克特以及休·帕瑞拉。

能有美国诺顿出版社的布伦丹·柯里做我的编辑，以及约翰·布罗克曼做我的出版经纪人，我实在是太幸运了。我要感谢我的妻子能容忍我在凌晨敲打键盘写博客，感谢她。

---

1. 《大转换：重连世界，从爱迪生到Google》一书中文版由中信出版社于2016年3月出版。——编者注
2. 《玻璃笼子》一书中文版由中信出版社于2015年11月出版。——编者注